

15F  
Seulement!

Juillet - SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY - Juillet

15F  
Seulement!

# BANZAI



**Spanky**  
le singe  
facétieux

LE GÉANT DES CONSOLES NINTENDO - ET SES CARTES COLLECTORS

N°13 JUILLET 93

## STREET FIGHTER II

LES MEILLEURES TECHNIQUES

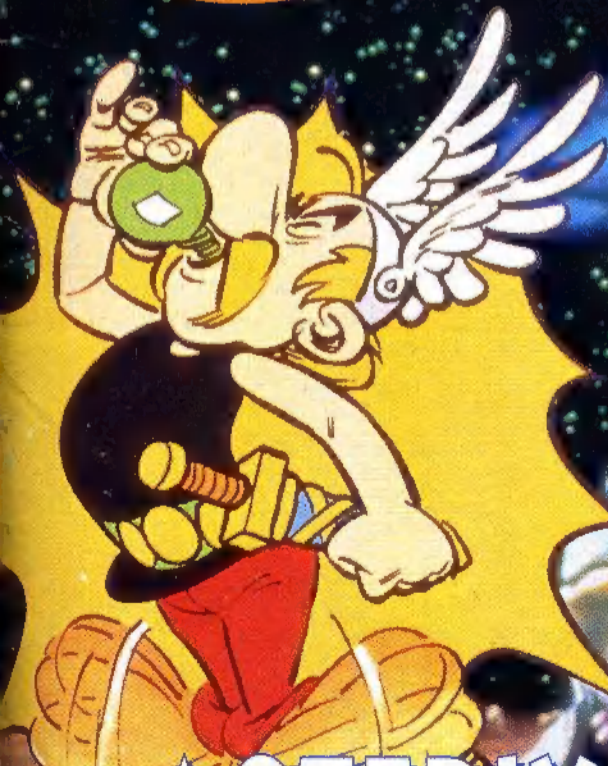


En  
cadeau !  
le MAGNET  
de la  
STAR

SUPER  
JAMES POND

## STAR WING

la bombe  
de la SNin ?



**ASTERIX** à la  
recherche d'OBELIX

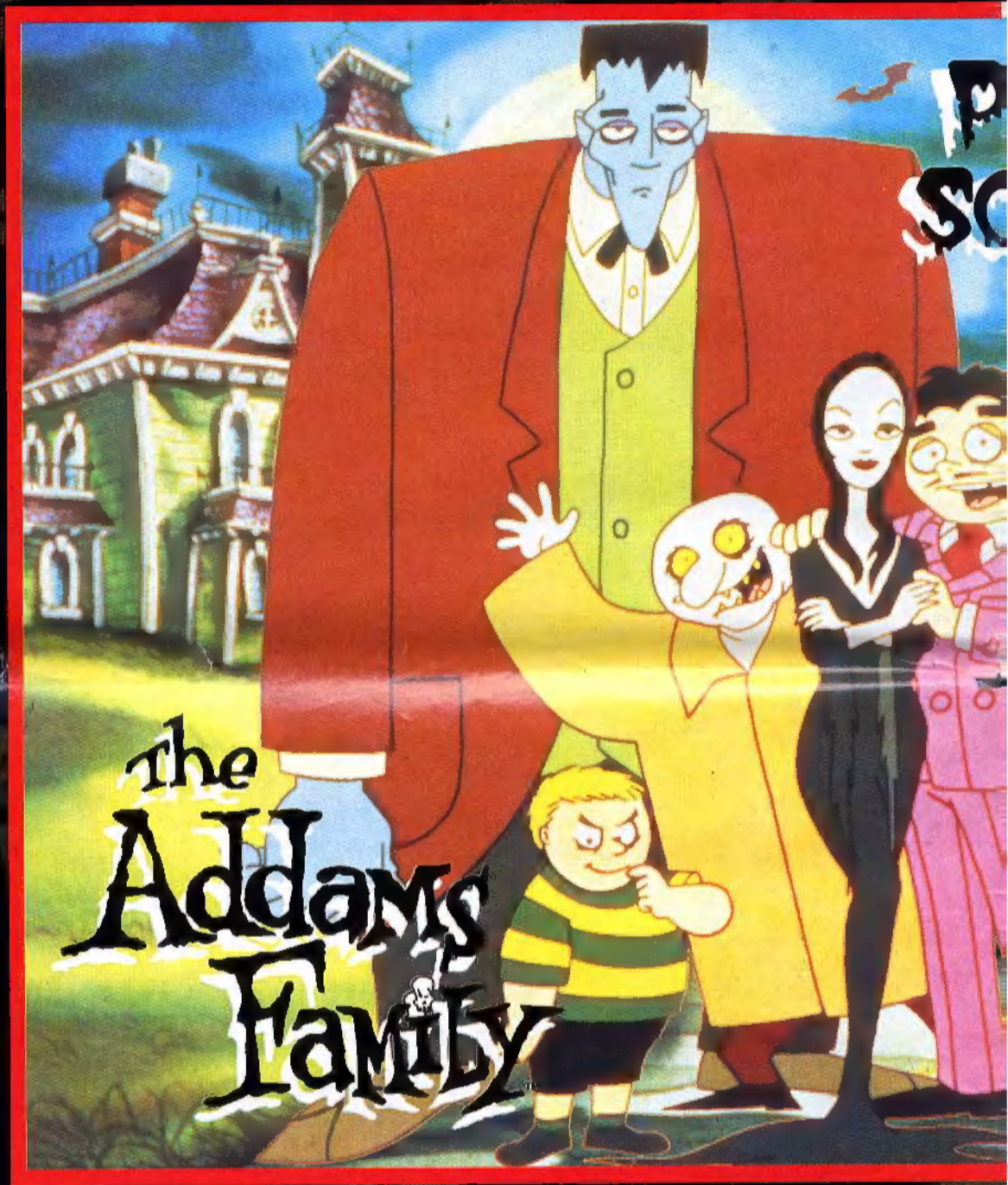
M4485 - 13 - 15.00 F

Suisse : 4 FS Portugal : 450 escudos  
Belgique : 110 FB Guadeloupe/Guyane/  
Canada : 3,50 \$ Martinique/Réunion : 22,50



TOP RANK TENNIS

# LA FAMILLE ADDAM SUR VOS CONSOLES



PLUS DE MUSIQUES, PLUS DE TA  
PLUS DE MONSTRES, PLUS DE SA

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM®

**GAMEBOY**



T I E S P R I S A U

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-

# IS REVIENT NINTENDO.



## BLEAUX, LLES SECRETES.....



OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:

\* Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.

\* Un Minitel 3615 OCEANSOFT

Fax: (1) 42-27-95-73





Nous, l'été, c'est plus fort que nous !! Faut qu'on bouge ! Sinon, on ne peut pas partir en vacances ! Le "magnet" de James Pond, dès ce numéro, pour nous mettre en appétit. Et voilà le héros d'Océan qui trône fièrement sur la porte du frigo ! Et c'est rien par rapport au prochain numéro, le 15 juillet. Dans le super magazine double d'été, un dossier spécial "Jurassic Park" et la casquette, aux couleurs de Jurassic Park, elle aussi. Merci Océan et merci Banzzaï ! Un été spécial "jeux vidéo", d'autant que, dès le 30 juin, Supersonic te propose le frisbee qui tue avec Cool Spot de Virgin. Les autres éditeurs cartonnent aussi, avec Top Rank Tennis et Astérix sur Game Boy. On se garde d'oublier les ramollis du biscoto, les furieux du bulbe rachidien avec Chessmaster sur SNIN, une cartouche pour ne pas bronzer idiot. Pour les ceusses qui auraient pu grogner de ne pas trouver la rubrique "Arcades", bonne nouvelle : JAM sort fin juin. Un magazine rien que pour ça. A part ça, le 36 68 18 00 fait toujours gagner 8 consoles par mois, alors... Tout baigne !!! NB : un questionnaire t'attend pour préparer la rentrée. Allez ! Un dernier effort avant les cocotiers. Écris-nous ! (pages 19-20)

BB BANZZAÏ

# SOMMAIRE

N°13 - JUILLET 93

**4 PREVIEWS : ROCK AROUND THE GLOBE**

**8 NEWS**

**12 LES TESTS**

Star Wing (SNIN),  
Spanky's Quest (SNIN),  
Chessmaster (SNIN),  
B.O.B (SNIN), Wing Commander (SNIN),  
Talespin (NES) Astérix (GAME BOY),  
Top Rank Tennis (GAME BOY).

**22/23 DOSSIER ROBOCOD**

**24 DOSSIER STREET FIGHTER 2**

**26 TRUCS ET ASTUCES**

Tous les mois, les meilleurs codes et astuces, introuvables ailleurs, qui te permettront de progresser dans tes jeux favoris et t'épater tes copains. La rubrique la plus "courue" du magazine.

**30 COURRIER**

**31 P.A**

## ROCK AROUND THE GLOBE ROCK AROUND THE GLOBE



Bienvenue dans la rubrique "Rock Around The Globe" destinée à vous dévoiler en avant-première les meilleures cartouches des éditeurs étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américains pour Super Nintendo avant tout le monde. L'importance de cette rubrique sera bien sûr fonction de l'actualité mondiale, variant de deux à quatre pages. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, Banzzaï opère une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être édités ou distribués par Bandai, Nintendo ou un autre distributeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour dans notre beau pays.

### FINAL FIGHT 2

Je ne te parlerai même pas du scénario d'une banalité plus qu'affligeante qui a présidé à la réalisation de la suite de Final Fight, il suffit que tu saches qu'il te faudra une fois de plus cogner tout ce qui bouge dans les six pays où tu joueras au touriste frappeur. Copie quasi-conforme de Final Fight première mouture (on retrouve même des vieux copains comme André), force est de reconnaître que FF2 n'apporte pas grand chose au genre. Les décors où tu évolueras sont



de toute beauté mais ne réussissent pas à cacher l'aspect répétitif du jeu. Techniquement parlant, les sprites souffrent parfois d'un désagréable phénomène de clignotement qui ne nuit cependant pas à la jouabilité générale. Les musiques sont franchement très moyennes pour ne pas dire franchement mauvaise. On ne connaît pas encore la date officielle de lancement.



### POWERMONGER

Pourquoi aller jouer les dieux quand il y a tellement de joies à goûter en ce bas monde ? Imaginer, l'éditeur de Powermonger sur Super Nintendo, te propose justement d'incarner un simple humain. C'est vrai quoi, on peut rester simple et nourrir quelques petites ambitions personnelles comme devenir le maître de monde (au hasard). Pour ce faire, tu n'hésiteras pas à lever des armées qui n'auront de cesse d'étendre ton domaine d'influence. C'est bien beau une armée, mais une armée, ça mange et ça ne se bat pas avec des cure-dents. Par conséquent, tu devras valloir à bien allouer tes ressources limitées entre les personnes affectées à l'agriculture, à l'industrie, à l'invention de nouvelles technologies etc. En conclusion, Powermonger, tout en reprenant une perspective de jeu à la Populous, semble plus riche au niveau des possibilités de jeu. Tu peux par exemple t'allier à des chefs de guerre que tu as vaincus et les placer à la tête d'une partie de ton armée !

## LES SUPERS "PLANS" DE L'ÉTÉ !!

### LA CASQUETTE

Le 15 Juillet, la casquette de super qualité, "Jurassic Park" offerte par Océan et Banzzaï avec le numéro double d'été.

### LE FRISBEE

Dès le 30 juin, le Super Frisbee "Cool Spot" offert par Virgin et Supersonic dans le numéro double d'été.

## UN N° SPÉCIAL DE BANZZAÏ : J.A.M.

(Jeux, Arcades, Machines)

Fin juin, un numéro spécial réservé exclusivement aux bornes d'arcades, à la Neo-Geo, aux flippers et à la réalité virtuelle.

- Tous les futurs hits de ta console préférée testés en avant-première.
- L'ouverture en France de la première salle de jeu "SEGA WORLD".
- Londres : Des salles d'arcades de folie !!
- Tout sur les premiers jeux virtuels d'arcade.
- Guide complet de la Neo-Geo.
- Les flippers...

BANZZAÏ 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS - Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 - Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

**RÉDACTION :** Rédacteur en Chef : Frank Ladoire - Rédacteurs : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi, Hong Hai Vuong - **RÉDACTEURS GRAPHISTES :** Maquette, création artistique : Séverine Dreux-Besnard - **Infographie vidéo :** Godefroy Luong - Scanner / Flashage : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg - **Dessinateur :** Rémy Gross - **Dessinateur BD :** Mr NO - **SECRÉTAIRE DE RÉDACTION :** Thierry Pierre - **PUBLICITÉ :** Directeur de la publicité : Antoine Harmel - **Directeur Commercial & Marketing :** Lionel Pillet - **Assistante Direction Commerciale :** Stéphanie Rumpier - **Assistante de Publicité :** Katia Roxel - **FABRICATION :** Chef de fabrication : Jacques Gouffé - **Secrétaire de Fabrication :** Isabelle Dubuc - **DIFFUSION, VENTES :** Responsable : Olivier Le Potvin - TE 73 - Tél : (1) 45 22 38 60 - **Correspondance Abonnement :** 36 rue de Picpus - 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 - **Tarif abonnement France :** 6 numéros / 115 francs - **PROMOTION :** Responsable : Véronique Gardy - **TELEMATIQUE :** Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen - **COMPTABILITE :** Chef Comptable : Leila Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel - **ADMINISTRATION :** Pascale Bry assistée de Janick Brohan - **DIRECTION EDITORIALE :** Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli - **Directeur Délégué :** Patrick André - **Directeur Adjoint des Rédactions :** Stéphane Lavoisard - **IMPRESSION :** Imprimerie de Massy - **Jean Didier** - Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. - N° Commission paritaire 73904 - Dépôt légal 2<sup>ème</sup> trimestre 1993 - N° ISSN : 1169-0658

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite (alinéa 1<sup>er</sup> de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. - L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. - La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. **Crédit photo et Copyright :** Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co., Ltd. - Couverture : visuel extrait du jeu Star Wing © Nintendo - visuel extrait du jeu B.O.B © Electronic Arts - visuel extrait du jeu Spanky's Quest © Natsume - visuel extrait du jeu Asterix © Infogrames - visuel extrait du jeu James Pond © Ocean - visuel extrait du titre Street Fighter 2 © Capcom.



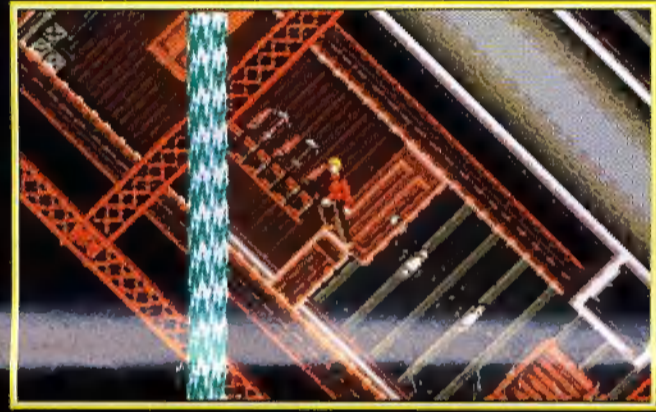
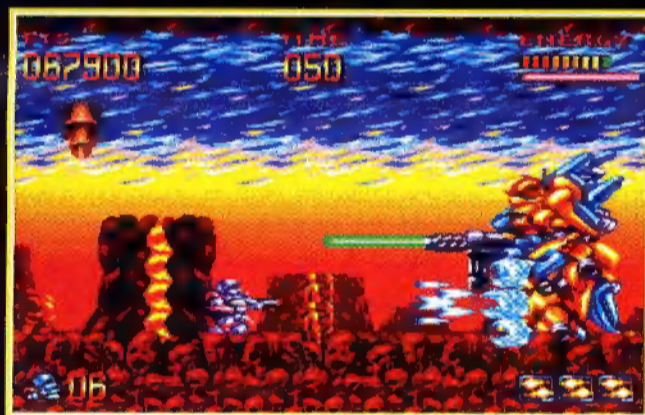
## SEPTENTRION

Ni vu, ni connu, Human Entertainment vient de pondre un jeu à la Prince of Persia mais en mieux. Pourquoi ? Parce que le scénario est mieux ficellé : tu es l'un des passagers du Septentrion, un majestueux paquebot qui, dès le début du jeu, est promis au même sort que le Titanic. Oui mais voilà, contrairement à son confrère, le Septentrion va mettre un certain temps à sombrer, 1 heure pour être précis. C'est exactement le laps de temps dont tu disposes pour te frayer un chemin vers la surface, c'est à dire la quille du navire. Eh oui, le Septentrion dans sa lente descente vers les profondeurs sous-marines a une légère tendance à prendre du gîte voire à sa retourner. Tu l'as deviné, et c'est le deuxième plus de la cartouche, tout le jeu se déroule en mode 7, rotations successives du bateau obligent (il faut avoir vu les toilettes se retourner pour le croire). Ton personnage est presque aussi bien animé que celui de Prince. De plus, l'interaction avec les éléments du décor et les survivants est beaucoup plus grande. A quand une traduction française ?



## SUPER TURRICAN

Les thuriféraires de Turrican n'osaient plus l'espérer. Ils en perdaient le sommeil les pauvres ! Et il y avait de quoi ! Pense à ce que fut la réalisation exemplaire de ce mega-hit sur Amiga puis rapproche ça des capacités techniques souvent sous-exploitées de la Super Nintendo. Tu pourras alors te faire une légère idée des angoisses existentielles des adorateurs de Turrican, un des meilleurs jeux de tir/plateformes au monde. Eh bien, qu'ils soient rassurés : Super Turrican devrait faire un carton (et c'est peu dire) si Seika se décide à le sortir un jour dans notre pays. C'est bien simple, le jeu est ce qui se fait de mieux dans le genre sur Super Nintendo et même toutes consoles confondues. Les graphismes utilisent des dégradés magnifiques, une animation hyper-fluide, une bande son démentielle, des bonus à la pelle, des passages secrets en veux tu en voilà, des boss énormes qui te donneront bien du fil à retordre, et surtout une action qui ne faiblit jamais. Bref, la réalisation du jeu est largement à la hauteur de la console et va bien au delà de la version Amiga de référence. Matez les photos et priez très fort pour que le jeu sorte vite en France.



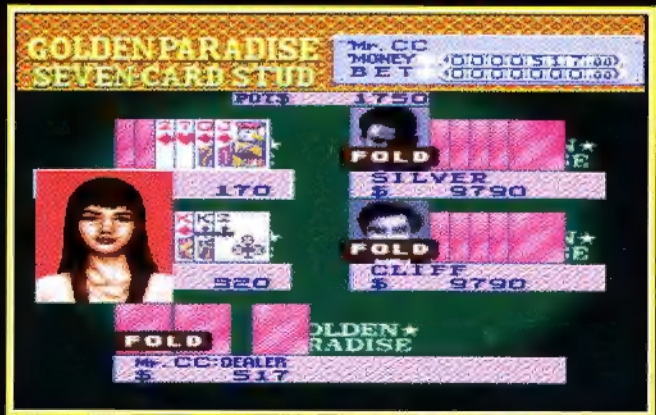
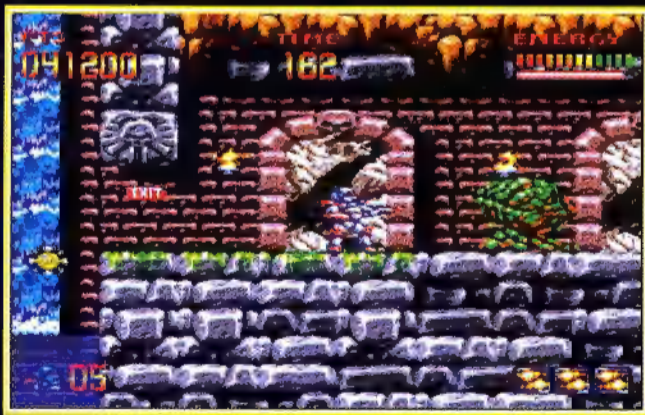
## UTOPIA

Après Imaginer pour Powermonger, c'est au tour de Jaleco avec Utopia de proposer une cartouche dans lignée de Sim City et de Populous. En effet ce jeu est un pur mélange des deux titres précités. De Populous pour les graphismes et la représentation en 3D isométrique. De Sim City car il faudra gérer une certaine somme d'argent afin de construire une ville pour rendre heureux les habitants. L'action se déroule dans le futur et tu commences avec un petit terrain de départ, pendant ce temps, d'autres costauds de la finance font la même chose que toi afin de ramasser un maximum de fric. Icônes en tous genres, catastrophes et autres imprévus seront au rendez vous. Et peut-être, comme dans King Arthur World's la souris pourra être utilisée. Avec de tels jeux, j'ai l'impression que la société Jaleco va faire un bond en avant car après des choses horribles comme la série des Rival Turf, on est bien content de voir que cet éditeur améliore son angle de tir !



## VEGAS STAKES

C'est grâce à des jeux comme Super Marioland, Zelda 3 ou Starfox (testé dans ce numéro) que Nintendo s'est patiemment forgé une réputation à la hauteur de la qualité de ses productions sur sa console 16 bits. Nintendo pouvait-elle éternellement continuer sur sa lancée victorieuse ? Il faut croire que même le géant japonais du jeu vidéo n'est pas à l'abri d'un faux pas puisque Vegas Stakes, sans être un échec total, ne semble pas en passe de devenir un "incontournable" de la ludothèque de la Super Nintendo. Bénéficiant de graphismes digitalisés de bonne facture ainsi que de quelques éléments d'animation qui agrémentent l'action, cette simulation de jeux de casino (poker, 21, machine à sous...) est certes bien réalisée. Malheureusement, cela ne suffit pas à rehausser l'intérêt d'une idée de départ fondamentalement mauvaise. Et ce ne sont pas les conseils avisés de ton compagnon électronique d'Infortune qui y changeront quelque chose.



## ASTERIX

Testé ce mois-ci sur Game boy, Astérix le Gaulois devrait être bientôt disponible sur Super Nintendo. On a évidemment droit comme sur Gameboy à un excellent jeu de plateau : Astérix se ballade dans des forêts, des grottes bourrées de pièges, des monts enneigés, etc. Ces niveaux sont de véritables labyrinthes et plus tu progresseras, plus la sortie sera dure à trouver. Sans oublier que ces vicieux de romains t'attaqueront sans cesse et que d'énormes sangliers te barreront le passage. Quelques bonus sont présents dont évidemment la potion magique qui rend Astérix invincible. Infogrammes, qui est l'éditeur de ce soft, s'est aussi penché longuement sur l'aspect technique du jeu : décors superbes, musiques bien appropriées au contexte, et jouabilité sans reproche (mais peu d'options tout de même). Beaucoup de niveaux et de surprises t'attendent avec Astérix qui se révèle un futur hit sur Super Nintendo !



# Attachez vos ceintures !

Les Crash Dummies™ sont des stars  
 aux USA et ils arrivent  
enfin en France pour  
vous plier en quatre !

Ces deux mannequins rigolos ont un job  
très particulier : ils sont cascadeurs de  
choc... et complètement  
zinzins !

Dans ce jeu,  
vous les dirigerez  
à travers des  
décors fous-fous-  
fous ! Pendant le  
tournage d'un film,  
sur une piste de ski, dans  
une usine d'explosifs ou en voiture,  
toutes les occasions sont bonnes pour  
provoquer des collisions et des



explosions fantastiques !  
Les coups ne leur font pas  
peur, mais attention... C'est



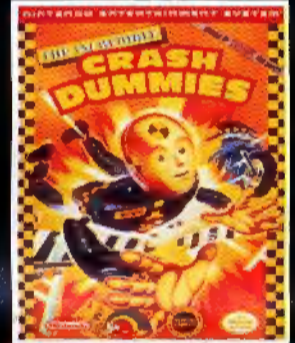
bien de ramasser  
des bonus mais ce  
n'est pas une raison

pour finir à l'hôpital !

**THE INCREDIBLE**  
**CRASH DUMMIES™**



**SEGA**  
Master System™



**Nintendo**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™



**SEGA**  
GAME GEAR™



**GAME BOY**

Allez-y franchement, c'est sans danger. Vous prendrez vite l'habitude des accidents spectaculaires. Votre seul risque est de mourir de rire !

Après tout, s'amuser c'est encore le meilleur moyen d'apprendre la

prévention routière.

Alors, attachez vos ceintures et bonne route avec les Crash Dummies™!



**Acclaim®**



THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™ © 1993 TYCO INDUSTRIES, INC. LICENSED THROUGH LEISURE CONCEPTS, INC. DEVELOPED BY SOFTWARE CREATIONS, LTD. SEGA™, MEGA DRIVE™ AND GAME GEAR™ ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. ARENA ENTERTAINMENT™ IS A TRADEMARK OF ACCLAIM DISTRIBUTION INC. © 1993 ACCLAIM DISTRIBUTION INC. ACCLAIM™ FLYING EDGE™ IS A TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO®, NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®, GAME BOY® AND THE OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 1993 NINTENDO. Ljn® IS TRADEMARK OF Ljn LTD © 1993 Ljn, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



et service vocal : 36 68 03 30 (2,19 F/mn).



La rubrique "News" varie au gré des pages disponibles dans Banzai. Ce mois ci on a de la place et on en profite ! Le génial barbu américain George Lucas est à l'honneur ce mois ci à travers les persos qu'il a créés au ciné : Indy et Luke Skywalker reviennent hanter les consoles. Le contraire est aussi vrai avec les Mario Bros qui passe du petit au grand écran...

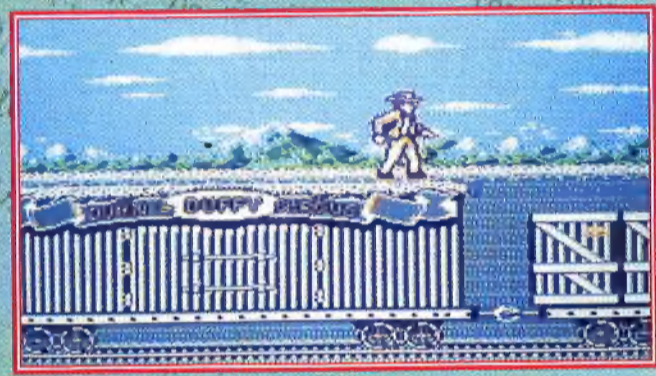
La Game Boy est comblée avec un paquet de jeu : Joe & Mac, Pang et le poulet déchaîné Alfred Chicken. Pour continuer dans la série des bestioles en folie, Félix, le chat noir des dessins animés, rentre aussi dans la ménagerie de la Game Boy... Et puis comme on est des sportifs et qu'on aime ça, on jette un œil sur Human 2 (titre provisoire) pour se prendre pour Prost et sur le nouveau jeu de foot patroné par Cantona ! Y'a de quoi faire...

# DR. JONES JE SUPPOSE

# LUKE EST TÊTU !

Le Docteur Jones n'en finit pas de voyager, à travers le monde certes, mais également d'une machine à l'autre. Après avoir suivi ses aventures sur micro (dans un jeu d'arcade et d'aventure), ses fans l'ont aperçu sur consoles Sega et le retrouvent maintenant sur Nes et Game Boy. Cette adaptation sur Nes reprend le scénario du troisième et dernier volet de la trilogie d'Indiana Jones. Le joueur est donc convié à une quête du Saint Gréal, gage de vie éternelle. Mais avant de le trouver, il faudra traverser 6 niveaux remplis de dangers et sauver Jones Senior (dans la famille Jones, je voudrais le père). Chacun des niveaux est à lui seul un véritable challenge : le premier voit Indy jeune (à l'âge de 15 ans) se débattre dans les caves de Coronado pour retrouver son chemin ; dans le deuxième, Indy essaye de s'échapper d'un train par le toit des wagons, etc. De quoi revivre les palpitantes aventures d'Indiana Jones dans un fauteuil ! Et pour les passionnés, la suite est prévue pour Nes et Game Boy et s'appellera *Indiana Jones & The Fate Of Atlantis*.

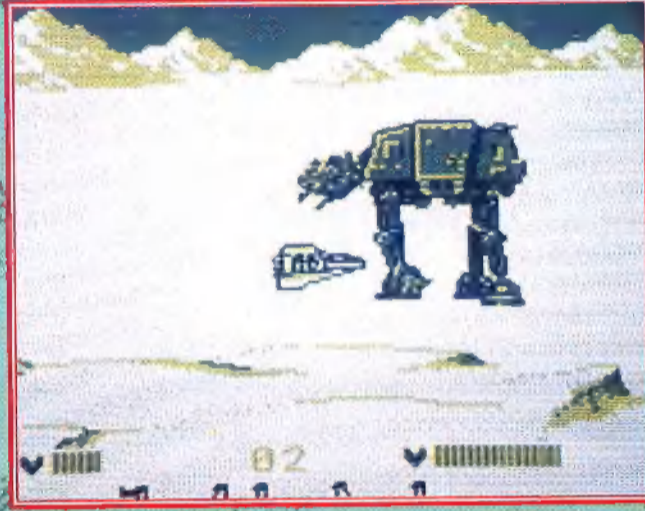
Souvenez-vous... Il y a quelques mois, Ubi Soft nous proposait Star Wars sur Game Boy et parvenait à recréer l'émotion de ce fantastique film de science-fiction. Et maintenant, c'est au tour de *l'Empire Contre-attaque* toujours sur Game Boy avec plein de nouveautés. Le jeu suit bien sûr le scénario du film et le joueur aura la possibilité d'incarner trois personnages différents : Luke, la princesse Leia ou Chewbacca. Comme tous les jeux de plateformes qui se respectent, des bonus et des armes supplémentaires agrémentent le parcours.



VERSION NES



VERSION GAME BOY

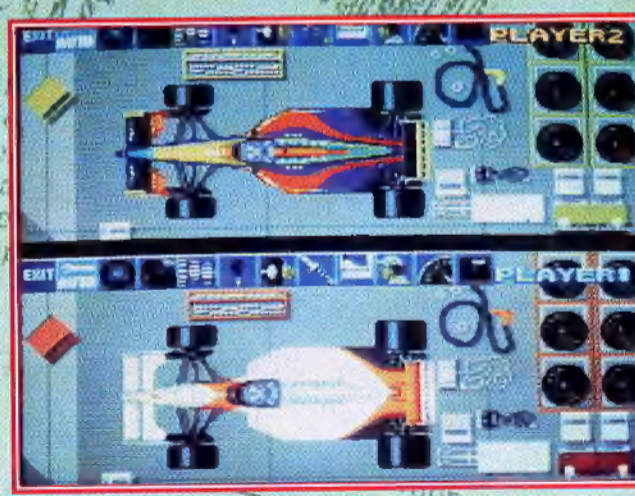


# HUMAN 2

*Human Grand Prix* est déjà sorti depuis un petit moment au Japon et avait créé, alors, une mini révolution dans le domaine des simulations de courses automobiles. En effet, il fut le premier à proposer un mode deux joueurs simultanés à l'écran tout en utilisant le mode 7 de la Super Nintendo. Le résultat était fantastique avec des graphismes d'un réalisme extraordinaire. De plus, les options étaient nombreuses : entraînement, possibilité d'incarner l'un des 14 pilotes du plateau, réglage total ou partiel de la voiture...

Malheureusement, le jeu péchait par un manque de maniabilité et *Human Grand Prix* ne connut pas le succès escompté. Toutefois, la société Ludi Games remarqua ce titre et décida de le sortir en Europe sous réserve de quelques modifications

apportées par les programmeurs concernant, je vous le donne en mille : la jouabilité ! Et la nouvelle version de *Human Grand Prix*, qui ne possède encore pas de titre définitif, devrait sortir d'ici deux mois. On espère, on espère !

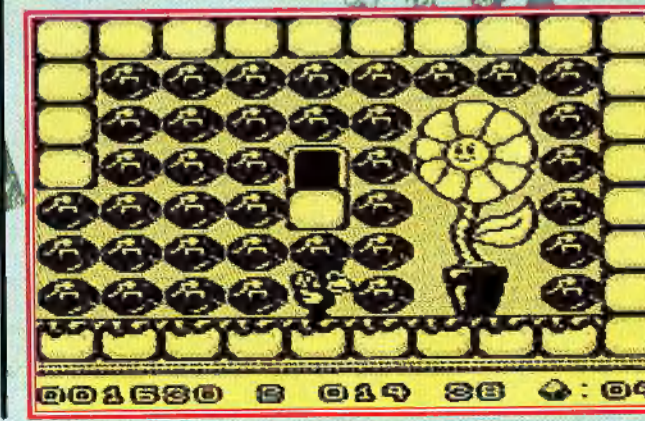


# POULET EN FOLIE

Voilà, je te propose de rentrer dans la peau d'un poulet replet du nom d'Alfred. Un gallinacé, à priori, ça casse pas trois pattes à un canard. Eh bien, détrompe toi : Alfred est tout ce qu'il y a de dangereux. Lorsqu'on le provoque, il descend en piqué sur l'effronté et lui assène



un coup de bec définitif. De même, bien qu'incapable de voler, ton héros pallie ce léger handicap en utilisant à plein les plateformes et autres ressorts situés dans des mondes aux graphismes très variés. Le prochain jeu de Mindscape sur Game Boy reprend à son compte beaucoup des éléments qui font le succès de la série des Mario : jouabilité, graphismes clairs et lisibles, bonus en tous genres, etc. En résumé, *Alfred Chicken* devrait faire prendre leur mal en patience aux aficionados de Mario.



## SUR 3615 KONSOL TOUS LES MERCREDIS DIALOGUE AVEC LA RÉDACTION



- TU PEUX DISCUTER avec les rédacteurs tous les mercredis de 14H à 18H ! Comme ça tu évites de te fouler le poignet en nous écrivant une bafouille de 15 pages et tu as ta réponse tout de suite...
- DIALOGUES en direct entre fondus de jeux vidéo
- SOLUCES et des tips pour te sortir de tes jeux favoris
- SOMMAIRES des anciens numéros pour retrouver tous les tests déjà parus
- La liste des CARTES COLLECTORS pour savoir si tu n'en a pas ratées



# DU PETIT AU GRAND ÉCRAN



Dans la famille des *Super Mario Bros.* (jeu, BD et dessin animé), je voudrais... le film. Eh oui, toi qui ne vit que pour les aventures des frères Mario et Luigi, tu vas pouvoir très bientôt aller admirer tes héros favoris dans les salles obscures. Pour te mettre en appétit, je te dirais que nos deux plombiers sont projetés dans un monde parallèle où les dinosaures sont monnaie



courante. Bien sûr, Mario et son frère seront à nouveau confrontés à Koopa et à ses Goombas. Tu retrouveras aussi l'adorable Yoshi ainsi que certains éléments de la série des Mario Bros. Au niveau de la réalisation, il semble que Nintendo ait mis le paquet sur les effets spéciaux, d'où le budget conséquent du film. Pour ce qui est des protagonistes, Mario est incarné par Bob Hoskins (le privé de Roger Rabbit). Quoi qu'il en soit, les premières images laissent présager un film plein d'humour et d'action. Sortie prévue le 23 juin.

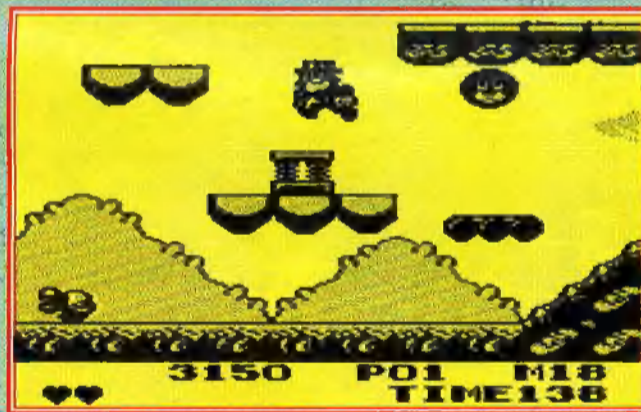
# DEAD DANCE

Énoncé du problème : *Street Fighter 2* de Capcom a connu et connaît encore un énorme succès sur la Super console de Nintendo. Mission (impossible ?) : sortir au plus vite un jeu de baston à la *Street Fighter*, si possible en mieux (l'espoir fait vivre). Nom de Code de l'arme "anti-Capcom" : *Dead Dance*. Caractéristiques techniques : une cartouche de 16 mégas contenant un jeu de pur combat dans des décors farfelus, présence de guerriers dotés de coups spéciaux du plus bel effet, ajout d'une option "ralenti". Mais qu'en sera-t-il de l'animation et de la jouabilité qui, jusqu'ici, ont causé la perte des autres prétendants à la succession de *Street Fighter 2* ?



# FELIX THE CAT

Les jeux de plateformes ne manquent pas sur la Game Boy. Je dirais même plus, ils pullulent. Dernier avatar en date, *Felix le Chat*, joue la carte de l'humour à défaut de celle de l'originalité. En effet, le célèbre personnage de BD et de dessin animé a, c'est le cas de le dire, plus d'un tour dans son sac puisqu'il distribue des coups à ses adversaires en usant d'un poing monté sur ressort contenu dans la malette qu'il transporte. Au cours du jeu, en collectant des bonus en forme de cœur, notre matou filou pourra opérer des transformations successives et ainsi devenir, tantôt magicien en queue de pie, tantôt pilote de char de combat et tout cela dans des décors simples mais efficaces. En ce qui concerne l'ambiance sonore, disons que les musiques se laissent écouter sans atteindre des sommets sur la Game Boy. Comme tu le vois, *Felix le Chat*, s'il ne révolutionnera probablement pas le genre, devrait néanmoins se révéler un très bon jeu de plateformes tant sa jouabilité est bien dosée. Test le mois prochain.



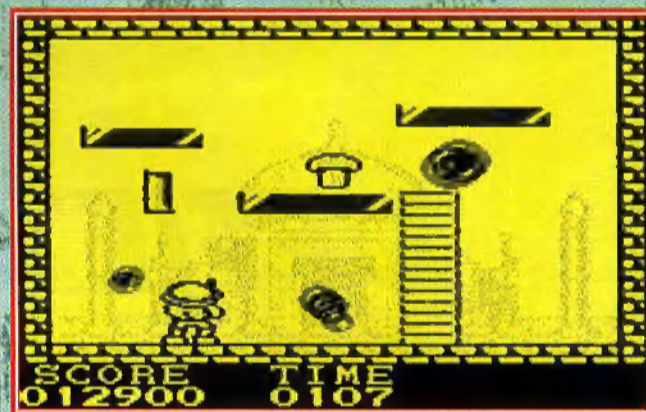
# JOE & MAC

Fort de son succès sur micro, *Joe and Mac* a été adapté en son temps sur la plupart des consoles de jeu. Après une longue attente, il semblerait qu'Elite se soit enfin décidé à convertir son mega-hit sur le portable de Nintendo. Force est de constater que le jeu n'a rien perdu de son intérêt et qu'il est toujours aussi réjouissant de faire un bond dans la préhistoire pour aller asséoir la domination de l'homme sur les ptérodactyles et autres tyrannosaures (et accessoirement porter secours aux femmes de ta tribu qui ont été enlevées par des étrangers). Le jeu est toujours aussi génial sur Game Boy : graphismes et animations des "persos" n'ont pas à rougir de la comparaison avec les autres versions consoles/micros. Pour ceux qui seraient tentés de ne voir en *Joe & Mac* qu'un ersatz de *Chou's n Ghosts*, il suffit de voir la dégaine de ton cro-magnon pour se persuader du caractère éminemment drolatique de la cartouche. Avec son humour et sa palette d'armes (haches, boomerangs, roues de pierre...), *Joe & Mac* sur Game Boy a tout pour plaire. Que demande le peuple ?



# PANG, ET BOUM

Il y eut *Super Pang* sur Super Nintendo. Si tout se passe bien, il y aura *Pang* (tout court) sur Game Boy. Tu contrôles toujours un jeune garçon qui a pour mission de "nettoyer" l'écran de jeu des balles qui le parcourent (l'écran) en rebondissant. Pour ce faire, tu dois envoyer des câbles d'acier qui ont la propriété de faire éclater les balles. On peut raisonnablement se demander ce qui justifie qu'on ait laissé tomber le qualificatif "Super". En effet, *Pang* se révèle être une pleine réussite là où *Super Pang* nous avait laissé sur notre faim. Bien sûr, il manque le mode "panic" présent sur la version 16 bits, mais tu pourras jouer à deux simultanément en reliant deux Game Boy. Test Prochainement !



# VIVE CANTO !

Avec *Eric Cantona Football Challenge*, la Super Nintendo commence à être bien pourvue en simulations de football. *Super Kick Off* et *Formation Soccer* utilisaient une vue aérienne du terrain, *Cantona's Football* utilise le mode 7. La simulation propose les options de jeu habituelles (choix des équipes, du terrain, de la durée de jeu etc.). La maniabilité s'avère excellente avec notamment la possibilité de donner un effet au ballon après la frappe. La question : c'est mieux que les autres ? Réponse dans quelques semaines.



**EXCLUSIF !**



Inconnito, sous les lunettes noires, se cache Séverine, notre mequetteste de choc.

# L'ÉTÉ QUI TUE !!

La casquette "Jurassic Park" géniale, de super qualité, gratuite avec le numéro double d'été (15 juillet), offerte par Océan et Banzzaï.

Et pour te mettre en appétit, dès le 30 juin, le Super Frisbee "Cool Spot" offert par Virgin et Supersonic dans le numéro double d'été. Une panoplie complète pour les vacances !

JOUER  
A  
JIMMY CONNORS  
DU 9 AU 16 JUIN AUX  
GALERIES LAFAYETTE ET  
NOUVELLES GALERIES.

BEAT  
The ★  
BEST  
LUDI SPORT



**DEFIEZ LES MEILLEURS !**

LUDI GAMES a choisi pour vous les meilleurs "SPORTGAMES", les a fait cautionner par les plus grands sportifs et les a reunis autour d'un même défi pour que jouer devienne votre plus grand plaisir...





(NES-SNES-GB)

HARGNE...



CONCENTRATION...



AMBIANCE...



(NES-SNES-GB)

ELEGANCE...



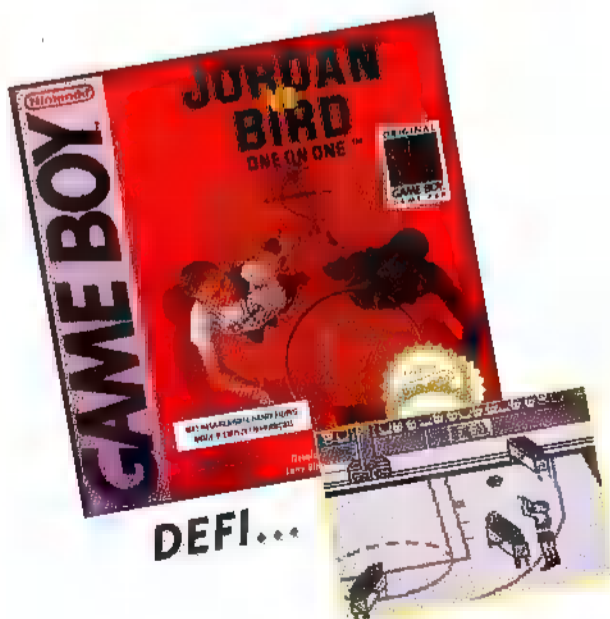
AGILITE...



VITESSE...



SHOW...



DEFI...



COMPETITION...



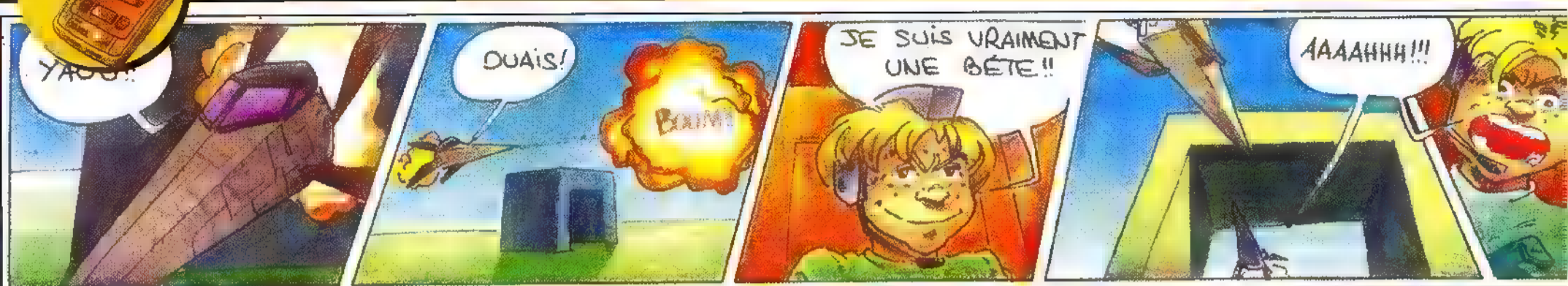
ENVOL...



NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

FOURTEIN DE 5 DE CES JEUX  
 GAGNE UN TEE-SHIRT  
 LE MEILLEUR BEST  
 En envoyant tes 3  
 preuves d'achat et les 3  
 codes barre à  
 LUDI MEDIA  
 (Beat the Best)  
 28 rue  
 93100 MONTREUIL sous BOIS





# STAR WING

28 mai 1993 : bien que je ne puisse y croire, elle est enfin là devant mes yeux ébahis. Ça fait tellement longtemps que je l'attends que j'ose à peine y toucher ! J'ai les mains moites, le cœur qui bat. J'effleure de mes petits doigts boudinés l'objet de tous mes vœux. Ne va surtout pas croire que je te parle de la nouvelle secrétaire ou de la copine du copain de la concierge ou cousin de la grand-mère qui tient le salon de coiffure !!! Non ! C'est la cartouche de Star Wing !

Ben ouais quoi ! Depuis le temps que tout le monde en parle dans tous les journaux, c'est un peu normal que je sois dans cet état. Enfin bon ! Ça va mieux, je me contrôle et je prends la divine cartouche que j'insère lentement dans l'orifice prévu à cet effet... dans ma console favorite ! Quoi ? Tu trouves que j'en fais un peu trop ?

**Tout simplement magique**  
C'est seulement que l'instant est magique ! Oui, magique parce que je vais enfin découvrir ce que donne la toute dernière trouvaille de



Attention aux tirs ennemis : ils t'enlèvent quasiment un quart de ton énergie ! Dur dur d'être un vaisseau !



Cette drôle de machine va "larguer" des motards de la mort qui doivent absolument faire échouer la mission.



Ce boss que tu as déjà rencontré auparavant, se divise en 3 parties, puis se reconstitue pour former un autre à l'air différent.



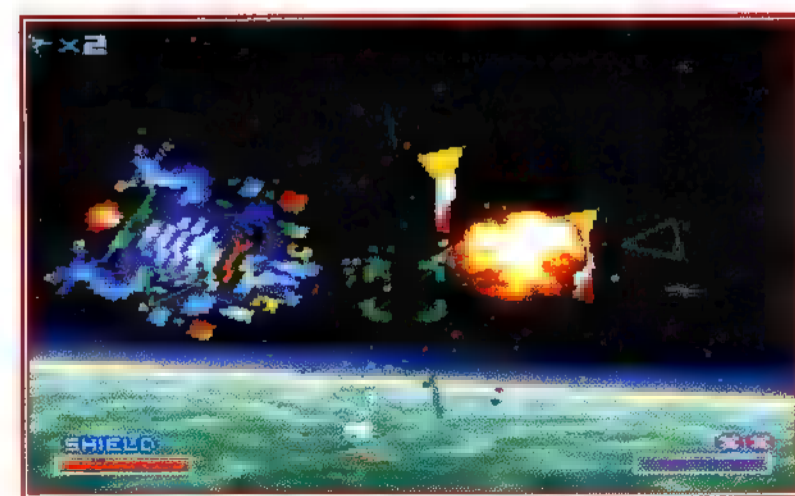
En Level 1, les missions sont assez simples mais comportent quand même quelques pièges. Il te faut savoir les éviter astucieusement (si tu n'as pas de cellule grise, ça te permet !).

Nintendo, le FX Chip, un circuit annoncé comme révolutionnaire.

## RE-VO-LU-TION-NAIRE

Un tout nouveau circuit qui, paraît-il, décuple les capacités de ta console et qui permet enfin de jouer à des jeux en 3D vectorielle. Mais fini le blah blah, et viens là que je te parle du jeu proprement dit. La cartouche est donc maintenant dans la console et j'allume. J'appuis fébrilement sur Start, et ça

commence. Alléluia ! Miracle ! Gloire à Nintendo ! Je suis anges, ou plutôt aux commandes d'un vaisseau spatial, dans un futur lointain. Mon but : combattre les forces intergalactiques d'un puissant ennemi. Je m'attends à ce que ça soit dur, très dur, mais tout de suite, je suis rassuré pour plusieurs raisons. Premièrement, je ne suis pas seul, mes amis m'accompagnent dans ma mission, et, à la fin, nous composons



Quand tu détruis certains vaisseaux, tu pourras voir leur pilote dériver dans l'espace. Dur dur d'être un Astronaute (vu que tu connais déjà le B !)

**SUR 3615 KONSOLS  
TOUS LES MERCREDIS  
DIALOGUE AVEC LA RÉDACTION**

- Tu PEUX dialoguer avec les rédacteurs tous les mercredis de 14H à 18H ! Comme ça tu évites de te fouter le poignet en nous écrivant une bafouille de 15 pages et tu as ta réponse tout de suite...
- DIALOGUES en direct entre fondus de jeux vidéo
- SOLUTIONS et des tips pour te sortir de tes jeux favoris
- SOMMAIRES des anciens numéros pour retrouver tous les tests déjà parus
- La liste des CARTES COULEUR pour savoir si tu n'en a pas ratées



Tu te trouves en mode "cockpit". Le viseur précis permet ainsi aux presbytes et myopes en tous genres d'atteindre les ennemis plus facilement.

l'équipe la plus compétente jamais réunie pour réussir une telle mission. Ensuite je me rends compte que je peux emprunter (je les rendrais plus tard) plusieurs chemins, trois pour être précis, qui correspondent chacun à un niveau de difficulté, tout ça pour atteindre l'ennemi qui se cache sur une planète au doux nom de Vénom.

je suis touché (personne n'est infallible), je peux récupérer de l'énergie qui m'évitera une fin douloureuse. Je peux aussi ramasser quelques bombes qui

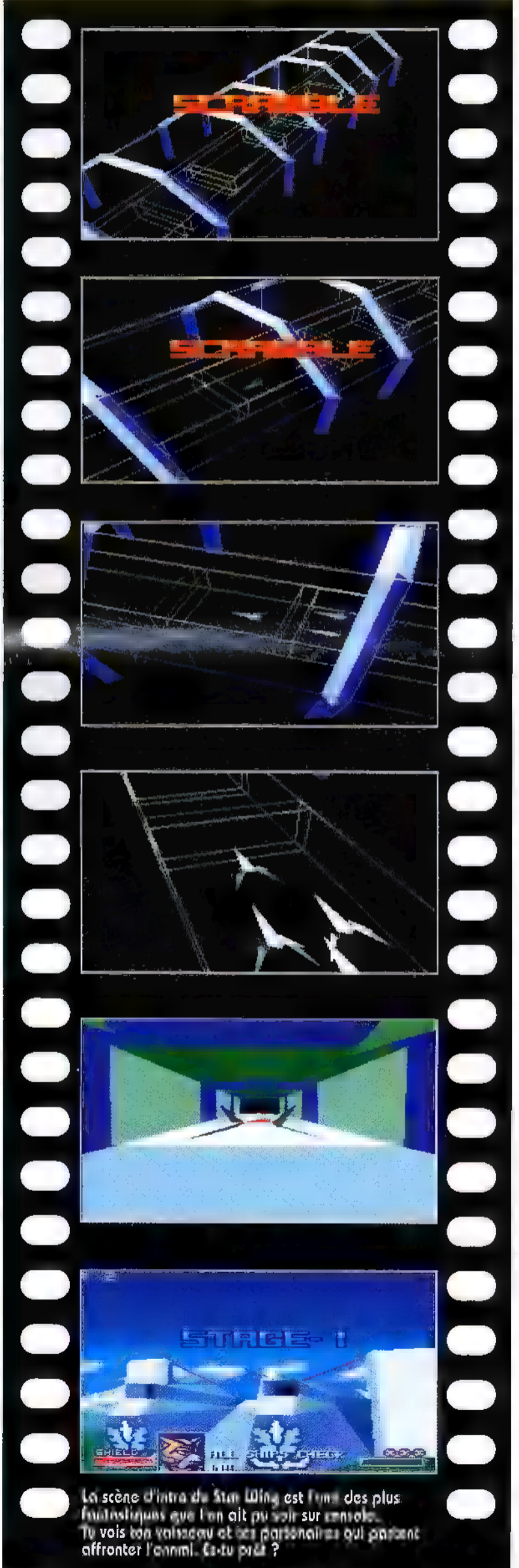
nettoient l'écran de tous mes opposants en une seule fois. D'autres bonus sont là pour, choix : augmenter mon armement, me rendre invulnérable durant



Une base atomique vient d'être détruite et il faut vite en sortir pendant qu'elle explose.



La perte de ton œil gauche ne va pas arranger tes affaires car ce niveau est bourré d'ennemis très résistants qui n'ont qu'un but : t'abattre ! Tu n'avais qu'à faire gaffe à ton matériel !



La scène d'intra de Star Wing est l'une des plus fantastiques que l'on ait pu voir sur console. Tu vois ton vaisseau et ses partenaires qui partent affronter l'ennemi. Es-tu prêt ?



la... et... tous par... de... commencent tous...  
 3... plus ou moins... et... Tu... Black  
 Hole est... et... en... te...  
 y arriver... c... ri est là!  
 va tout te... tu... tes... ces 2...



Pour... Black... il...  
 commencer... jeu en...  
 ce... tu...  
 une... vague... 5...  
 de toi... soient...  
 du centre...  
 recommence... chose avec...  
 Si tu as...  
 une... te...  
 le permettra... entrer dans le...  
 Black Hole...  
 du...  
 et le... 2 en...  
 non

secret... au... sur la... il... atteindre...  
 Level... 30... le... but du... tu apercevras... une...  
 fait surtout... la... Out this D... ses...  
 une... sur... attendent!

plusieurs minutes, ou augmenter mon stock de vie. Bien-heureux sont les simples d'esprit dit-on ! ■ bien malheureux sont mes partenaires : s'ils sont touchés, ils ne peuvent pas se régénérer. Je dois donc les protéger.

**Aide toi, le ciel t'aidera !**  
 Mais c'est un prêt pour un rendu : ils m'envoient ■■ fur et à mesure de mon avance des messages des plus utiles au bas de mon écran de contrôle. A la fin de chaque niveau, j'affronte une terrible machine de guerre, très sophistiquée (normal vu

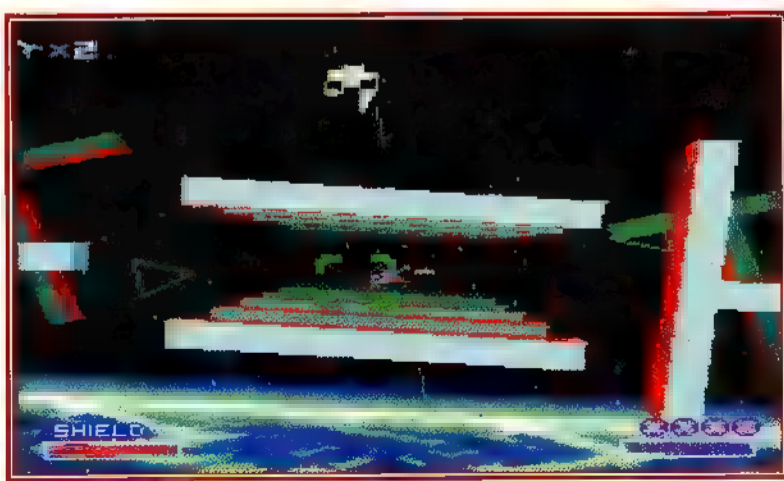
qu'on est dans le futur !), qui cherche par tous les moyens à me détruire. Mais comme je suis le plus fort, je la vaincrai, même si je dois recommencer plusieurs fois. Après chaque mission, en fonction des ennemis détruits, je glane des points qui peuvent me faire gagner des crédits.

**Tout est expliqué !**  
 Ensuite, direction la mission suivante. Un briefing de mon commandant, un coup d'œil à la "map" pour situer l'objectif, et en voiture Simone. Et ça recommence

comme ça avec des missions variées jusqu'au guerrier ultime, le boss de fin, le terrible, l'impressionnant, le gros vilain ! Et puis je recommence tout en Level 2, où d'autres stages complètement différents m'attendent, toujours plus durs. Puis vient le Level 3 qui est ce qu'il y a de plus difficile. Ce qui fait qu'en tout je peux ■■ battre contre les forces spatiales ennemies dans une vingtaine de stages différents ! Vu la qualité et la diversité des missions, on a pas le temps de s'ennuyer. Tout ça rend le jeu



En bas ■ droite, ■■ grosse tête violette ! ■■ ■■ paraît déformée ■ Normal, ■■ dans Out of ■■ Dimension... Quand je ■■ disais que des surprises t'y attendaient !



Ce niveau ■■ ■■ rude épreuve ■■ talents de pilotes. Il ■■ ■■ impérativement éviter la collision avec ces obstacles.



## CAPTAIN VIPER TE FAIT GAGNER ■ CONSOLES MEGADRIVE CHAQUE SEMAINE ■ !!!

\* ENVOYÉ EN RECOMMANDÉ À CHAQUE GAGNANT SOUS ■■ MOINS

# 36 68 18 00\*

**EN AVANT LA MUSIQUE**

Un grand classique pour tous les fanatiques des jeux vidéo. Il s'agit ■■ reconnaître la musique d'un jeu et de choisir le bon titre parmi les trois qui ■■ ■■ proposés. L'occasion de prouver tes compétences en ■■ matière ■■ de gagner une console.

**CHAQUE MOIS,  
 ■ CONSOLES MEGADRIVE  
 A GAGNER !**

Règlement disponible sur simple demande ■ ■ ■ ■ ■  
 19, rue Négésippe Marsau 75018 PARIS

**Le geste  
 qui sauve !**



**36 68 18 00**

\* La taxation de la minute de connexion est à 2,19 ff.



Black Hole, c'est un petit peu comme la cinquième dimension ! Tu y trouves des portes "interstellaires" qui t'envoient à différents niveaux du jeu comme le secteur Y ou le secteur Z.



Recroche ta ceinture car maintenant. Prêt ? Alors en route (ou plutôt en espace !) pour l'hyper espace



Admire cette scène ! Ça mène à un boss très coriace et très puissant. Je me demande bien ce qu'il va me proposer !

bouton Sélect change le mode de vue de mon vaisseau : vue rapprochée, éloignée, ou une vue de cockpit avec un viseur spécial. Pour plus de facilité, je peux changer la config des boutons, et jouer à un Training pour m'habituer au vaisseau.

### En conclusion... Et pour finir !!!

Voilà, tu sais maintenant tout de cette méga-giga-cartouche ! Ah non, j'oublie juste une petite chose : les persos de ce jeu ne sont pas humains ! Prends tout de suite un abonnement à la SPA, se sont des animaux, histoire de rendre le jeu encore plus sympa !

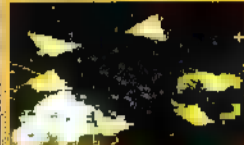
Maintenant tout est dit, ou presque. Pour te faire comprendre le bonheur que tu peux avoir avec cette cartouche, il vaudrait que j'invente des mots qui n'existent pas !

## BONUS

Un tir plus puissant



Un peu d'énergie



Une bombe.



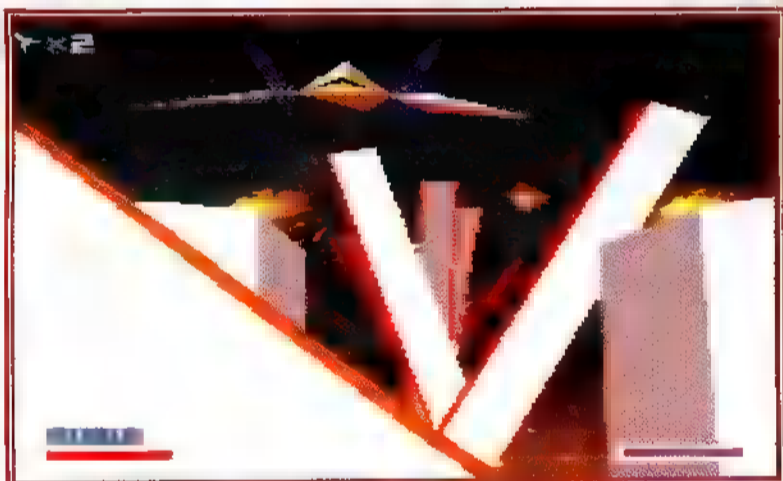
bouclier

Beaucoup d'énergie.



Tire 3 fois la-dessus et tu es une vie.

quasiment inépuisable ! Et comme les programmeurs sont gentils tout plein, il y a 2 formidables stages secrets à découvrir. Le premier, le Black Hole, me permet de me transférer dans divers endroits, grâce à des "portes" intergalactiques. L'autre, appelé, "Out of this dimension", est l'un des stages les plus bizarres que j'ai vu. Il permet de finir le jeu plus rapidement (si t'es un gros feignant). Si tu veux en savoir plus, jette un œil (mais garde l'autre, ça peut servir !) dans les encadrés. Tout ça pour t'expliquer un peu le jeu en lui-même !



Il est recommandé une grande agilité pour passer entre ces nombreuses colonnes de pierres et faire avoir.



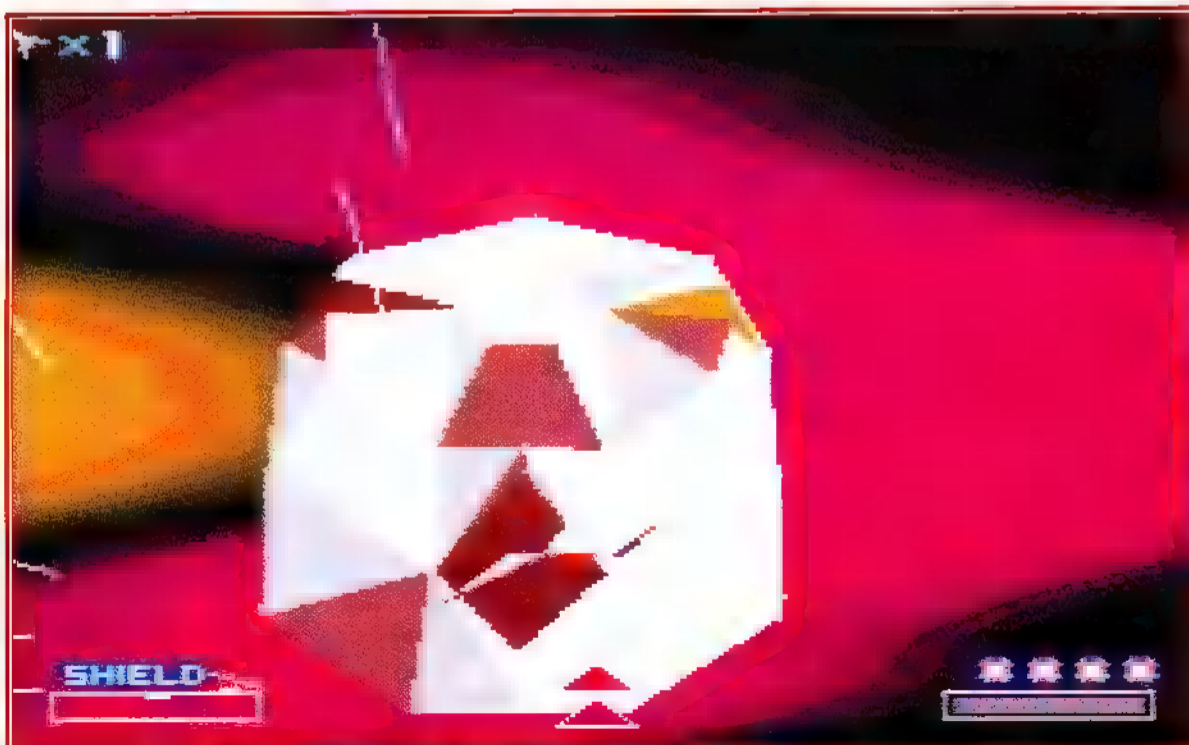
Voici une autoroute spéciale où tu dois éviter avec dextérité les obstacles qui foncent sur toi.

### Et si on parlait technique ?

Mais il n'y a pas que cela ! Le plus beau c'est que tout le jeu est en 3D vectorielle, ce qui donne au jeu un côté réaliste que seuls les micros savaient offrir jusqu'ici. Avec cette cartouche, bienvenu dans le monde merveilleux des zooms, distorsions, effets spéciaux. Comme en plus il n'y a aucun ralentissement et que la jouabilité est parfaite... Pour ce qui est des commandes, ça continue dans le merveilleux, simple et compliqué à la fois, je m'explique : tous les boutons de ton paddle sont utilisés et tu devras apprendre à te servir de tous ceux-ci pour passer certains boss et obstacles.

### Des commandes partout

Les L et R te permettent de faire des tonneaux, le X et le Z te font ralentir ou augmenter ta vitesse, le Y pour le tir, et le A pour les bombes. Le



Cette chose étrange est le boss final des Level 1 et 2. Mais peut-être qu'au Level 3, quelque chose de différent t'attend. Si tu comptes sur moi pour te le dire... Je trouve même que j'en ai déjà trop dit !

### PAIX DE LA CARTOUCHE



450

550

#### Nintendo - 1 joueur

La FX Chip débarque en puissance pour nous offrir des images que seuls les micros pouvaient nous donner ! Impressionnant !

GRAPHISME	84%
ANIMATION	97%
SON	94%
JOUABILITE	86%
DUREE DE VIE	93%



# BANZAI





# NEMESIS II de KONAMI





# SPANKY'S QUEST

Un jour, alors que je dégustais tranquillement un Dig Mac, un vieil homme m'aborda poliment en me disant que je méritais trait pour trait à un ami qu'il avait bien connu naguère et qui se prénomme Spanky. Le vieil homme se mit à me conter l'extraordinaire aventure du jeune Spanky qu'à mon tour je te restitue.

Par une belle journée printanière, Spanky pris sur lui d'aller promener dans la forêt voisine. Pour tout bagage, une besace remplie de quelques fruits destinés à se sustenter.

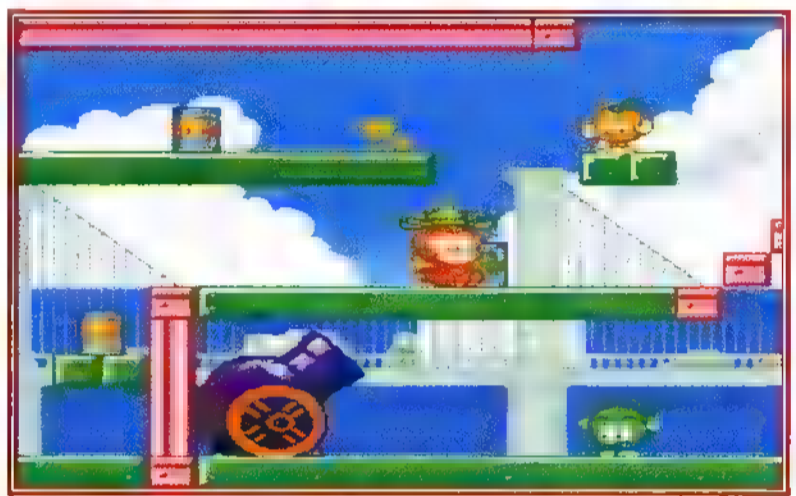
avec Morticia, une méchante sorcière qui se hâta de le transformer en singe (pauvre garçon !). Non contente d'enfermer notre ami dans six tours inexpugnables, celle-ci fit don de vie aux fruits de Spanky.

triste ouistiti. Pour seule arme, Spanky disposait d'une balle magique qu'il s'évertuait à faire rebondir sur son crâne simiesque pour en augmenter la puissance destructrice afin d'occire ses ennemis.

**La sorcière est facétieuse...**  
Chemin faisant, il tomba nez à nez

**Les fruits dangereux...**  
Bien sûr, les agrumes firent tout ce qui était en leur pouvoir pour nuire

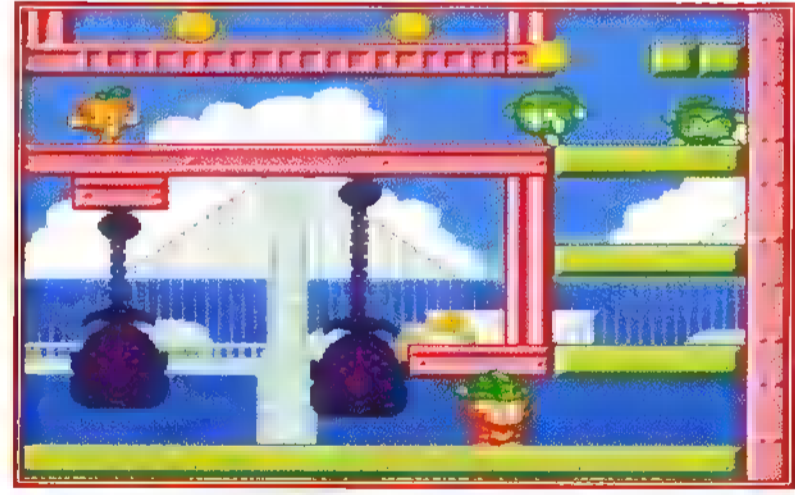
**Le singe malicieux...**  
Ce pauvre prisonnier eut fort à faire entre les fruits aux tactiques de combat bien typées et la collecte de clefs libératrices. Spanky découvrit moult sorties secrètes et moult bonus. Mais il dut aussi batailler ferme contre cinq chefs de gang avant d'affronter Morticia en combat singulier.



Coiffé de son chapeau de paille, tu pourras planer dans les airs et ainsi mieux contrôler ton personnage (surtout quand tu joues les hommes canon !).

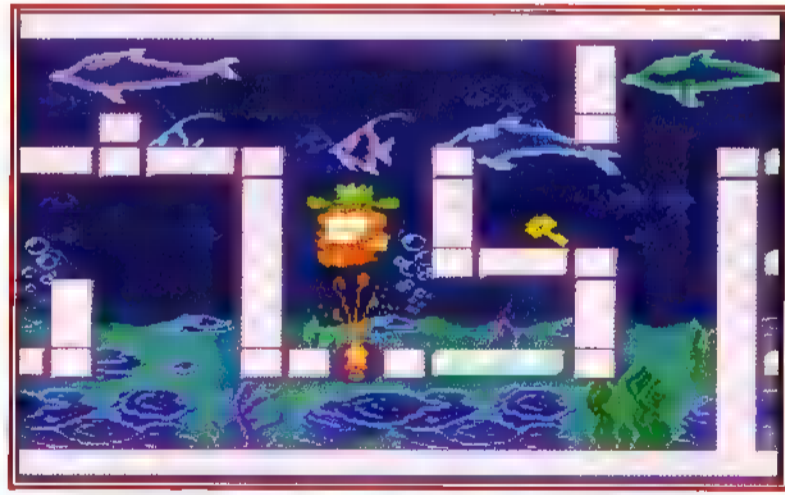


Sous les pavés, il y a la plage... Mais il y a aussi une foultitude d'ennemis dont un lanceur d'oiseaux de feu (Indestructibles) !

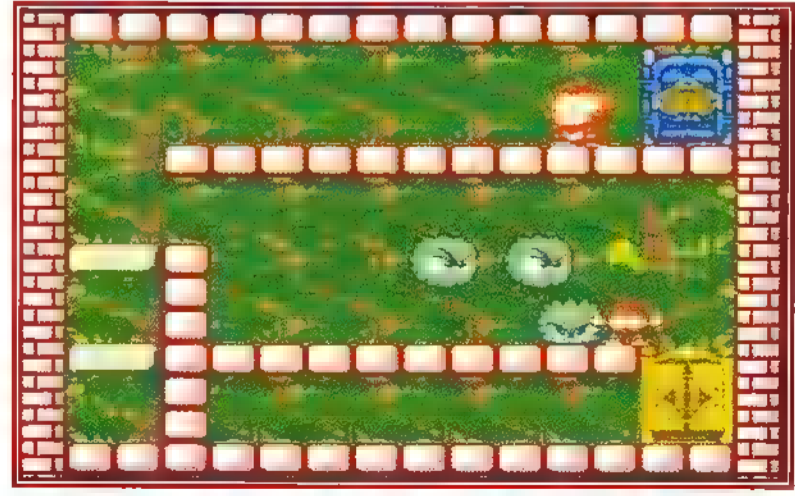


Le casque de terrasser que je viens de revêtir me permet de faire toucher une fois perdre une de mes précieuses vies !

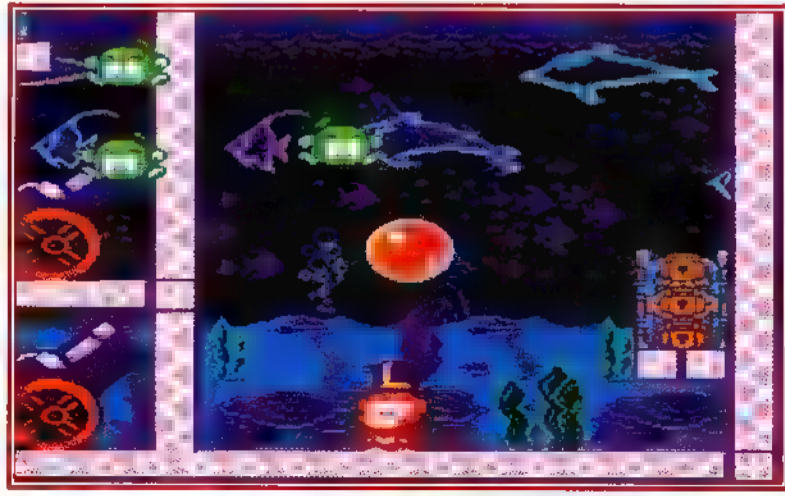
**Et le triomphe fabuleux !**  
Le bien finit toujours par triompher du mal et Spanky renvoya Morticia à ses études de sorcellerie. Tout au plus regretta-t-il de n'avoir pu se faire aider d'un compagnon. Quant aux mots



Ces pétards mouillés qui te mettront le feu aux fesses mais qui te permettront de sauter encore plus haut !



Il j'étais toi, je prendrais la porte dorée que je viens de faire apparaître : elle mènera directement à un "stage bonus" où tu pourras gagner une vie.



Ce chapeau haut de forme est indispensable dans ce tableau. Il donne à ta bulle la puissance destructrice maximale en un seul rebond.

**ARCADE ACTION**  
**Resume - 1**  
 bon petit jeu de plateformes, surprise, quel s'amuser quelques jours, voire un peu plus !

**79%** **GRAPHISME**  
**83%** **ANIMATION**  
**86%** **MUSIQUE**  
**88%** **JOUABILITE**  
**90%** **DURETE DE VIE**  
**84%** **INTERET**

**BOSS**

- Mac la pomme
- Slugo l'ananas
- Fatso la pastèque
- Pippi la pêche
- Vito Mascutone
- Morticia, sorcière qui se change en corbeau



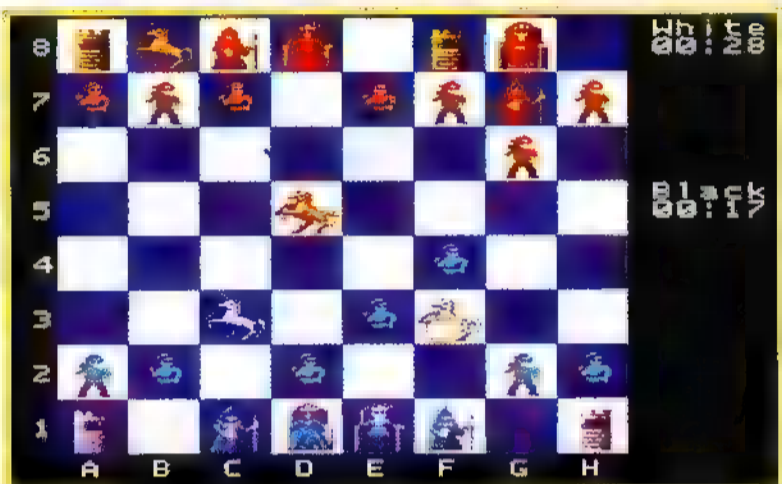
# CHESSMASTER

- Dis, papa. Tu m'achètes la Super Nintendo ? Tous mes copains de classe y z'ont une chez eux ! Hein dis ! tu me l'achètes ! C'est ça où je dépense tout mon argent de poche au hall d'arcade sur Street Fighter 2 ! Avec ça je l'ai pas Snin !!!!!

- Non ! Non et non ! Les autres font ce qu'ils veulent mais moi je veux pas voir jouer toute la journée un truc débile pour attarder de la cellule grise !

Voilà comment il a fallu que je bataille comme un dingue avec mon pôpa chéri pour qu'il finisse par m'offrir enfin la console de mes rêves. Pour toi ça va devenir encore plus simple avec la sortie de Chessmaster.

Tu n'as plus qu'à lui montrer l'article qui suit et tu le fais craquer tout de suite ton gentil géniteur !



Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais personnellement, je trouve que les pièces "fantaisies" ne sont pas très lisibles...

Mindscape (je précise mes pères que c'est un éditeur de jeu !) a mis dans la cartouche un puissant jeu d'échec. Alors qu'on arrête de te dire que la console ca fait pas réfléchir !

## La console, ouverture de l'esprit !

L'échiquier est vu en 3D ou 2D. Pour agrémenter le jeu : deux sets de pièces (standard ou fantaisie), seize niveaux de difficulté, la résolution de "mat" en X coups, j'en passe et des meilleurs.

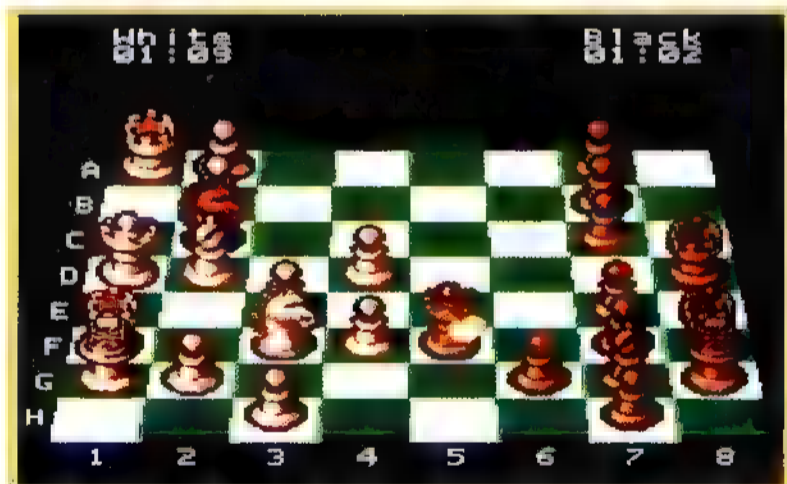
Malheureusement, Chessmaster ne propose pas d'option de sauvegarde ce qui peut paraître aberrant quand on sait qu'une partie d'échecs peut durer des heures voire des journées entières.

## Karpoff ? Connais pas !

Dernière chose : ce n'est pas la peine non plus de partir sur le terrain glissant des parties de maîtres, il n'y a pas ! Mais bon !

Alors Monsieur Papa ! Qui a dit que les consoles ça rendait bête ? Vous qui toujours rêvé d'avoir un petit Einstein à la maison... C'est y pas une bonne solution que voilà ?! Alors ? Content ? Tu l'as ta Snin (enfin quand ton p'pa voudra bien arrêter de se prendre pour Kasparof et te la rendre !), comme les copains ! Et à qui on dit merci ??

Hong Hai Vuang



Comme tu peux le voir, la représentation en 3D gagne en beauté mais elle perd en clarté et en lisibilité.



La vue dite "warboard" où figure les derniers coups joués ainsi que la liste des pièces capturées.



**REFLEXION**  
Mindscape - 1 à 2 joueurs  
Action et baston au placard pour faire place à la réflexion ! En plus, la console joue bien ! Gare aux neurones !

**GRAPHISME** 71%

**ANIMATION** 71%

**SON** 68%

**JOUABILITE** 86%

**DUREE DE VIE** 90%

**INTERET** 82%



## ENQUETE LECTEURS 1993

### QUI ETES-VOUS ?

Afin que vous ayez toujours plus de plaisir à nous lire, nous souhaitons que ce magazine exprime encore mieux ce que vous aimez (en jeux, loisirs, et bien sûr ... dans Banzai). Répondez vite à nos questions et nous suivrons tous vos conseils !  
Enquête Banzai, 19 Hégésippe Moreau, 75018 Paris  
A nous retourner avant le 31 juillet 1993

DOCUMENT À DÉCUPER OU À PHOTOCOPIER

**A1** Quel est ton équipement (chez toi) micro console

	J'ai	Je veux
Amiga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari ST, STE, TT, Falcon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mac	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC ou Compatible	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lecteur CD ROM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coregrafx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Néogéo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Super Nintendo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Master System	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mégadrive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Gear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lynx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**A2** Comment l'as-tu acquise ?

On te l'a offert  
 Tu l'as achetée toi-même  
 Tu l'as demandé en cadeau  
 Tu utilises celui de tes parents

**A3** Combien de jeux possèdes-tu envisages-tu d'acheter prochainement

Au total:

Sur Nintendo:

**A4** Combien d'heures y joues tu par semaine (en moyenne).....

**A5** Quel est ton jeu préféré (en lettres capitales).....

**A6** Quels types de jeux apprécies-tu ?  
(Noter de 1 à 10, par ordre de préférence 1= le plus 10= le moins)

Jeux d'arcade  
 Jeux d'arcade / d'aventure  
 Jeux de réflexes / réflexion  
 Jeux de rôles  
 Jeux éducatifs  
 Jeux simulation aérienne / navale  
 Jeux de simulation de conduite  
 Jeux de simulation sportive  
 Jeux de stratégie  
 War Games

**A8** Qu'est-ce qui te conduit à acheter un nouveau jeu

L'avis d'un ami  
 La publicité  
 Les démos (chez les revendeurs)  
 Le prix  
 Les infos / tests de Banzai  
 Les infos / tests d'autres magazines  
 L'avis du revendeur  
 Le packaging

(Plusieurs réponses sont possibles)

**A7** Qu'est-ce qui freine ton achat de jeux vidéo

Le manque de temps pour jouer  
 La scolarité  
 La prudence après une déception  
 Le prix d'achat  
 La durée de vie des jeux  
 L'anglais  
 Le vieillissement de ton matériel et l'envie d'en changer

(Plusieurs réponses sont possibles)

**A8** Combien dépenses-tu par jeux vidéo

Moins de 100 F  De 100 à 199 F  De 200 à 599 F  Plus de 600 F

**B1** Comment as-tu découvert Banzai pour la première fois ?

Chez le marchand de journaux  
 Par un ami  
 Par la publicité (affichage...)  
 Par Fun Radio  
 Par la télévision sur A2 à "Dessinez, c'est gagné Junior"  
 Au salon "Super Games Show"  
 A la "Foire de Paris"  
 Par un autre magazine  
 Par le guide Carrefour des 120 meilleurs jeux  
 Par le guide FNAC

(Plusieurs réponses sont possibles)

**B2** Ce qui t'a poussé à l'acheter

La couverture  
 La présentation  
 Le volume de pages  
 Le rapport qualité / prix  
 Tu l'as feuilleté  
 Tu l'as comparé  
 Tu t'es fié à l'avis d'un ami

(Plusieurs réponses sont possibles)

**B3** Suis-tu l'avis de Banzai

Régulièrement  Souvent  Rarement

**B4** Regrettes-tu

De ne pas pouvoir le suivre aussi souvent que tu le voudrais  
 De ne pas l'avoir suivi avant certains de tes achats  
 De ne pas l'avoir connu plus tôt  
 De l'avoir suivi

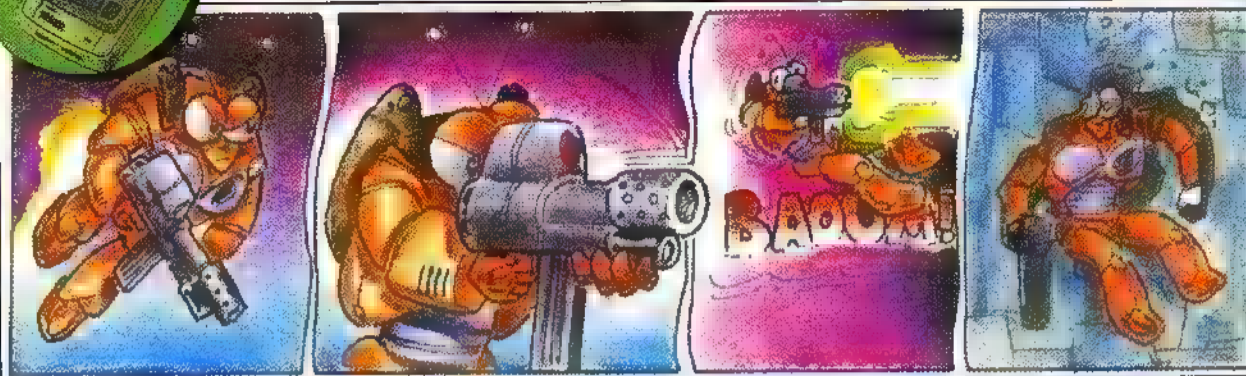
**B5** Tu l'achètes

Tous les mois  Quelquefois  
 Souvent  Rarement

**B6** Si tu n'es pas abonné à Banzai, pour quelle(s) raison(s)

Le prix  La durée de l'abonnement  
 Autre.....

**B7** dehors de toi, combien personnes



# B.O.B

## Des gadgets dignes de James Bond !

Et puis tu ramasses aussi des gadgets sympas comme le casque hélicoptère, des bombes. Ne perds pas de temps, un chrono tourne, et vu la longueur et le nombre des niveaux, y'a du boulot ! Pour les pas doués, les ramolos du joypad, y'a du password pour recommencer où on veut. Encore un petit cadeau de E.A. : une course bolide intersidéral dans le jeu.

## Alors, finalement ?!?

C'est y pas beau tout ça ? Ben si justement, ça bouge plutôt pas mal ! En plus les graphismes, même sans être géniaux, sont assez sympas, donc tout va bien. Tu veux que je dise du mal ? Bon d'accord : c'est un peu répétitif et l'ambiance sonore

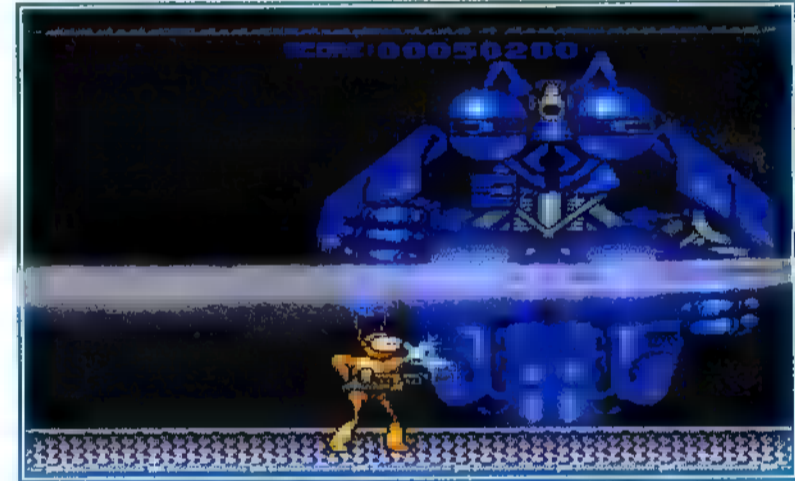
Quand un droïde **Wynpa** qui circule à travers la galaxie tranquillement au volant de sa soucoupe apprend que son rejeton a disparu, tu sais ce qu'il fait ? Et ben il arrête tout bêtement d'être sympa ! Il court partout pour le retrouver ! Et il se promène sur plein de planètes pour arriver à remettre la main, ou plutôt la pince, dessus

BOB sort juste après les fameux Desert Strike et Jungle Strike d'Electronic Arts donc on s'attend à avoir un jeu qui cartonne ! Et on est pas déçu, ou alors juste un petit peu. Viens là que je te raconte. BOB pour te situer la chose, c'est un jeu de plateau ! J'en entends déjà me dire "Bof, encore un !" Et ben oui encore un !

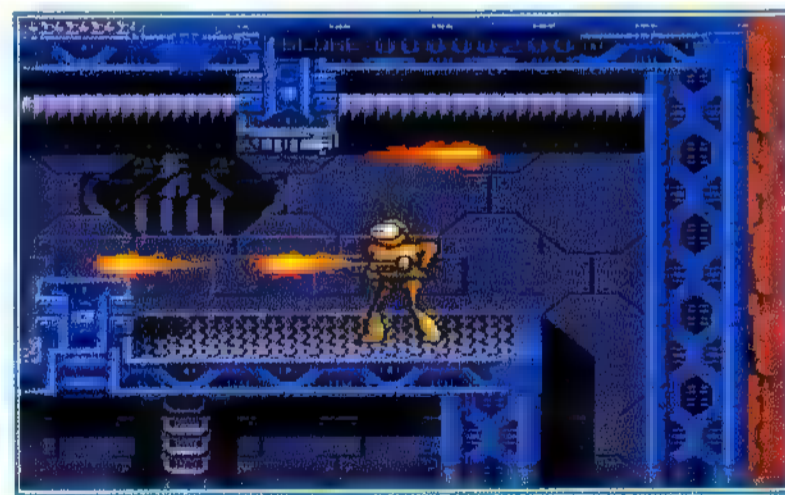
tu fouilles de fond en comble pour trouver des bonus. Et des bonus il va t'en falloir pour déjouer tous les pièges et ennemis qui en veulent à tes boudins ! Tu récoltes des armes : lasers, lance-flammes, roquettes...

## L'imagination au pouvoir

Mais comme chez E.A. on est imaginaire, on t'envoie visiter plein de planètes différentes, représentées par des maps pour que tu vois le chemin que tu as à parcourir. Et puis surtout tu te retrouves dans la peau (la fêraille ?) d'un droïde avec des grosses antennes... On dirait une fourmi mutante. Tu te déplaces dans des villes, des usines, des parcs..., que



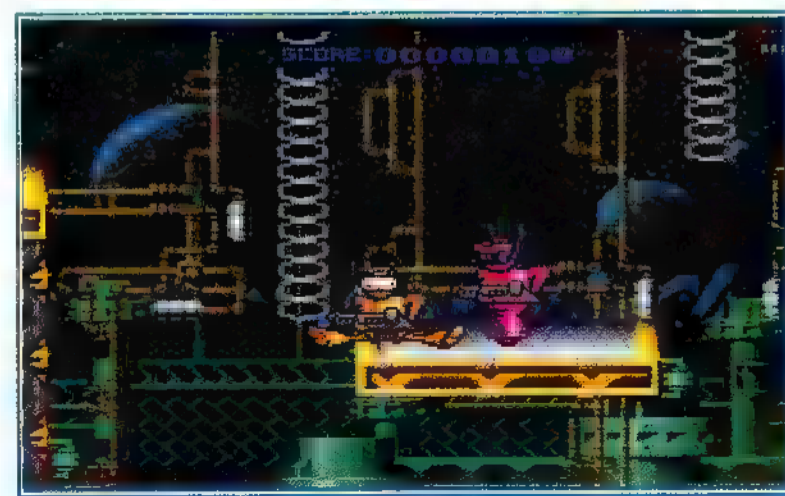
Voici un des boss du jeu qui heureusement n'est pas très résistant, pas comme mon grand père il y a 50 ans... Mais c'est une autre histoire !



Avant de progresser dans le jeu, essaie toutes tes armes pour en voir leur utilité pour les utiliser dans les situations adéquates.

est sans plus... Voilà, tu sais tout. Mais n'oublie surtout pas de prendre un bon bain d'huile pour ne pas rouiller tes fragiles petites articulations de robot ! Tes doigts vont devoir remuer vite pour arriver au bout !

David Taborda.



Voilà ce qu'on appelle "tomber de haut" ! Il faudra donc quelques minutes pour recharger les circuits en place !

**ARCADE/ACTION**  
 Electronic Arts  
 Dans le genre, on a vu... Mais soyons pas trop durs, cette cartouche offre pas mal de plaisir !

85%  
 88%  
 82%  
 90%  
 89%

GRAPHISME  
 ANIMATION  
 SON  
 JOUABILITE  
 DUREE DE VIE

**81% INTERET**

- Ce qui est plus dans Banzai**
- Sa qualité rédactionnelle
  - Sa maquette
  - Son format
  - Les scoops / avant-premières
  - Les solutions de jeux
  - Autre
- (Plusieurs réponses sont possibles)

- Que préférerais-tu**
- Un test de 5 pages sur les bons jeux et quelques lignes sur les autres jeux
  - Au moins une page sur chaque jeu et trois pages sur les excellents
  - Plus de texte ■ moins de photos
  - Plus de photos et moins de texte
  - Test et avis
  - Test sans avis
  - Un dossier
  - Pas de dossier
- (Plusieurs réponses sont possibles)

**B10 As-tu un minitel et y as-tu accès ?**

Oui  Non

**B11 ■ oui, ensuite-tu le 36.15 Konso**

Rarement  Souvent  Jamais

**B12 ■ toi, quel est le principal concurrent de Banzai**

**B13 Lis-tu d'autres magazines dédiés aux jeux vidéo. Lesquels**

1/.....

2/.....

3/.....

**B15 Combien dépenses-tu en magazines vidéo**

Moins de 50 F  De 50 à 100 F

De 100 à 200 F  Plus de 200 F

**■ Ton profil**

Ton nom.....Ton prénom.....

Ton âge.....Ton sexe.....

Ton département.....Nb de frères ou sœurs.....

**C1 Quelle est la taille de ta ville (nombre d'habitants)**

Moins de 20 000  De 50 à 100 000

De 20 à 50 000  Plus de 100 000

Je ne sais pas

**C2 Quelle est la profession de ton père ?**

Agriculteur  Cadre supérieur  Technicien

Artisan/Commerçant  Cadre moyen  Employé

Profession libérale  Enseignant  Ouvrier

Dirigeant d'entreprise  Fonctionnaire  Autre

**C3 Vos pour ton foyer (parents + enfants) (falcutatif)**

Moins de 6 000 F  De 6 à 10 000 F  De 8 à 10 000 F

De 10 à 15 000 F  De 15 à 20 000 F  De 20 à 25 000 F

De 25 à 30 000 F  Plus de 30 000 F

**C4 Quel est ton argent de poche par mois**

Moins de 150 F  De 150 à 300 F  De 300 à 500 F

De 1 000 à 1500 F  De 500 à 1 000 F  Plus de 1 500 F

**C5 ■ que tu (ou tes parents) possèdes ou envisages d'acquérir**

	J'ai	Je veux
TV de salon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TV dédiée aux jeux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lecteur CDi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lecteur CD TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lecteur CD V	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Disoman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chaîne Hi-Fi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Magnétoscope	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Camescope	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un micro-ordinateur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un 2ème ordinateur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vélo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mobylette	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scooter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Moto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Une voiture	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Une 2ème voiture	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un walkman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**C6 Que fais-tu de ton temps**

	Heures/semaine
Regarder la TV	<input type="checkbox"/>
Regarder des cassettes vidéo	<input type="checkbox"/>
Ecouter de la musique	<input type="checkbox"/>
Lire	<input type="checkbox"/>
Aller au cinéma	<input type="checkbox"/>
Aller au concert	<input type="checkbox"/>
Sport	<input type="checkbox"/>

**C7 Que fais-tu de ton argent de poche**

	Achats/an
Jeux vidéo	<input type="checkbox"/>
Livres	<input type="checkbox"/>
BD	<input type="checkbox"/>
K7 vidéo	<input type="checkbox"/>
Places de cinéma	<input type="checkbox"/>
Places de concert	<input type="checkbox"/>
Sport	<input type="checkbox"/>
Nourriture	<input type="checkbox"/>
- Fast Foot	<input type="checkbox"/>
- Restaurant	<input type="checkbox"/>
- Autres	<input type="checkbox"/>
Autre	<input type="checkbox"/>

**C8 Quelle radio -tu**

**C9 Cite-moi ■ marques de vêtements préférées**

1/.....

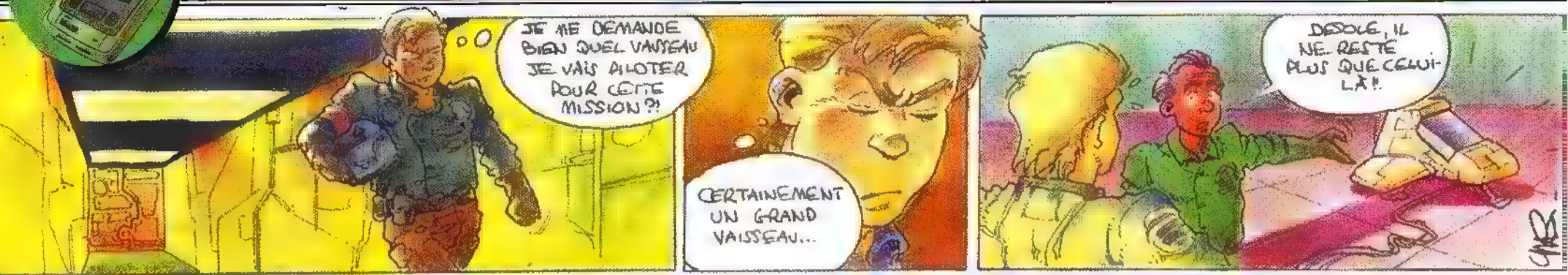
2/.....

3/.....

4/.....

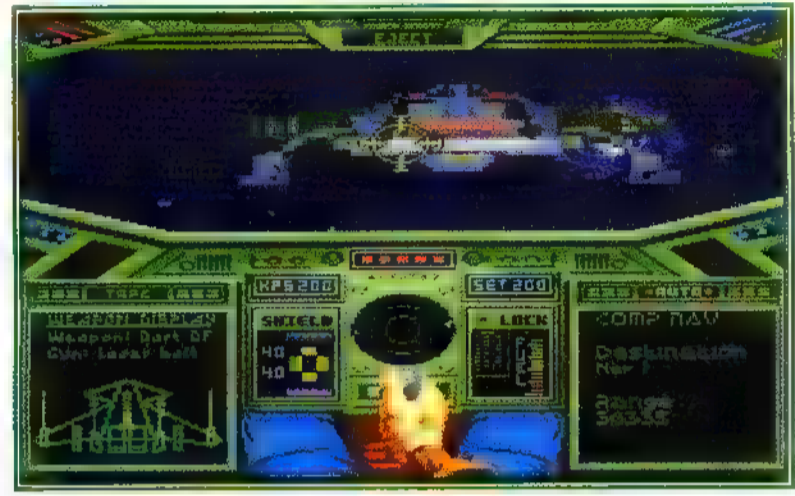
5/.....

**C10 Si tu disposais d'un chèque, quelle console ou micro aimerais-tu**



# WING COMMANDER

Ça va être la bataille décisive. La terre est menacée ! Donc mauvaise nouvelle. Tout ça va passer dans l'espace ! Et ça c'est une bonne nouvelle ! Exit donc les décors sordides et glauques des rues du Bronx et la baston à mains nues : bienvenue à bord du "Tiger Claw", porte-avions intergalactique à toute haute technologie !



Une fois la mission réussie, il te suffira de retourner au "Tiger Claw". Selon le degré de réussite de tes exploits, le commandant te félicitera ou il te traitera de tous les noms possibles et imaginables. Si tu meurs, tu auras le droit à un bel enterrement (un "espacerrement" !) à la Star Trek qui restera dans les mémoires !

Années 2600-2700. Je suis vieux. La terre est menacée par d'horribles aliens. Alors malgré mon grand âge, je rejoins le vaisseau "Tiger Claw", base avancée près des lignes ennemies et à moi d'assurer la victoire de la terre. Pour commencer, un tour au bar (consommer avec modération) pour voir d'autres pilotes et m'entraîner dans un simulateur (le jeu dans le jeu).

On commence tranquille ! Ensuite direction la salle de briefing pour les détails de ma prochaine mission. On commence par du simple,

destruction de quelques parasites et passages à travers des ceintures d'astéroïdes. Retour à la base, re-briefing, re-mission : escorter un gros convoyeur pour lui éviter un bobo... Et on m'en promet d'autres si je m'en sors ! Tout ce qui précède l'action est magnifique (au moins autant que les starlettes en maillot sur les plages de Cannes !) : animations, interscènes, dialogues, musiques etc., un vrai festival de cinéma ! Mais une fois à bord du chasseur, fini les bikinis et les belles blondes. Oublié la plage et les coquillages. Bienvenue à bord de l'hyperespace et des vaisseaux galactiques mais pas toc !

**Des boutons partout !**  
Le tableau de bord est hypra-complet ce qui fait que la fenêtre de vue est vraiment réduite. Les commandes sont extrêmement nombreuses et tu plonges souvent (j'ai dit : on arrête avec la plage !) dans la doc (vu comme ça, OK ! pour t'y retrouver. Côté combats, il faut bien le dire, donc on le dit : c'est réussi ! Et cela malgré l'animation "zarbi" des vaisseaux en 3D bitmap. La musique est là pour faire oublier ce petit défaut.  
En bref : un jeu adapté de la version PC qui offre du bon (souvent) et du moins bon. Un titre qui n'est certes pas fait pour les fans de l'arcade, par contre, ceux qui aiment les simulations et qui veulent autre chose que trois boutons et deux options seront comblés par cette cartouche qui change un peu (beaucoup) de ce que l'on voit d'habitude. Merci et bon vent !

2nd Lieutenant, Lionel Vilner.



Derrière le bar, tu pourras t'entraîner sur un simulateur qui te familiarisera avec le combat spatial.



Le jeu est sans cesse entrecoupé de petites interscènes rigolotes comme celle-ci qui montre l'explosion directe de ton vaisseau.



**SPORT**  
Plus une simulation sportive qu'un jeu de gestion, BOB Karaté est tout simplement un bon produit. Point !

GRAPHISME	82%
ANIMATION	92%
SON	83%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	87%
<b>INTERET</b>	<b>87%</b>

**ATTENTION CANAL 21 VOUS OFFRE PLUS DE 300 LOTS!**

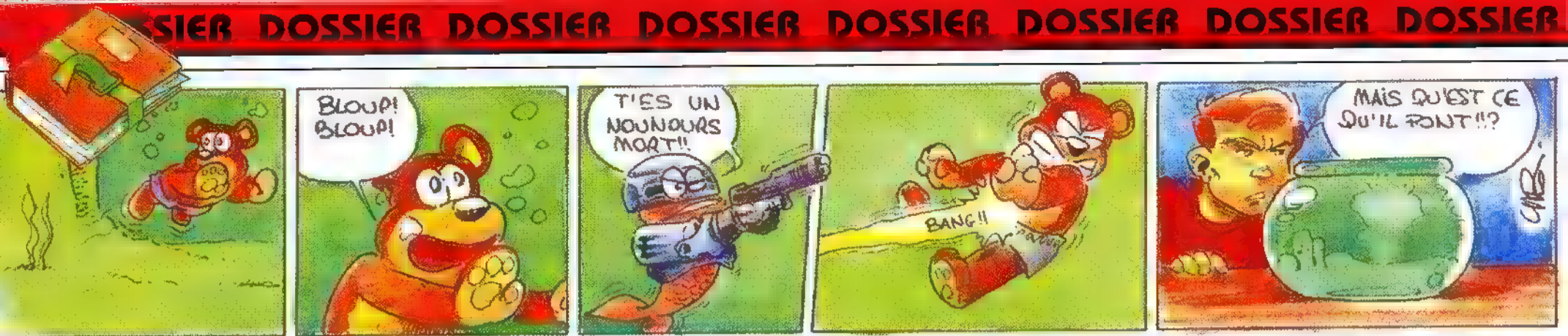
**TUBES EN STOCK**  
Tu es branché musique ? Alors appelle vite le **36 68 21 06**  
Gagne des supers cadeaux : 2 places pour le concert de Prince, 1 veste en cuir Michael Jackson, et beaucoup de CD et Vidéocassettes...

**SI T'ES FUNK, T'ES CONVERSE!**  
Appelle vite le **36 68 60 20**  
pour le grand concours **100 THE FUNK / CONVERSE.**  
Tu peux gagner un voyage aux USA et les Iringues de tes rêves ! **CONVERSE**

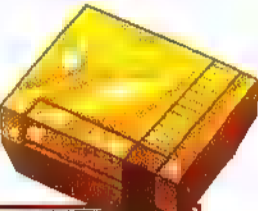
Gagne un voyage de star à Hollywood au **36 68 80 20**  
Répond aux questions VRAI-FAUX sur le cinéma et gagne un voyage de star à Hollywood, des billets d'avant-première, des posters... Appelle vite, c'est **GÉANT !**

**TOUJOURS PAS PEUR DES LOTS!**  
Gagne 1 console 16 bits ! **36 68 21 88**  
**OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !**

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute. Le règlement déposé par Newstelemedia est disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.



# SUPER JAMES POND



Dans la panoplie de l'agent secret moyen tu es au choix : la chaussure téléphone version Max la Menace, le stylo pistolet version James "Connery" Bond, la valise avec marin de bord "Moore" James, le mini revolver lance grappin de James West... Et puis il y a l'armure à queue extensible (non, c'est pas cochon !) et l'espion à écaille...

James Pond, agent secret de son état, autorisé à tuer, mi-écailles mi-armure par nécessité arrive en force sur Nes et ce n'est pas pour me déplaire. Ta mission, si tu décides de l'accepter (j'ai déjà entendu ça quelque part !), sera de ramasser le maximum de bonus visibles à l'écran et de délivrer tes amis les pingouins pour pouvoir sortir du niveau. Attention ! Tu devras éviter de nombreux pièges (pics acérés, plateformes placées pour t'écraser...).



Grâce à sa cuirasse d'acier, notre brave agent secret se foutre la raclée de sa vie à cet homme des neiges.

## Jouer aux cartes... Ça devient vite dangereux.

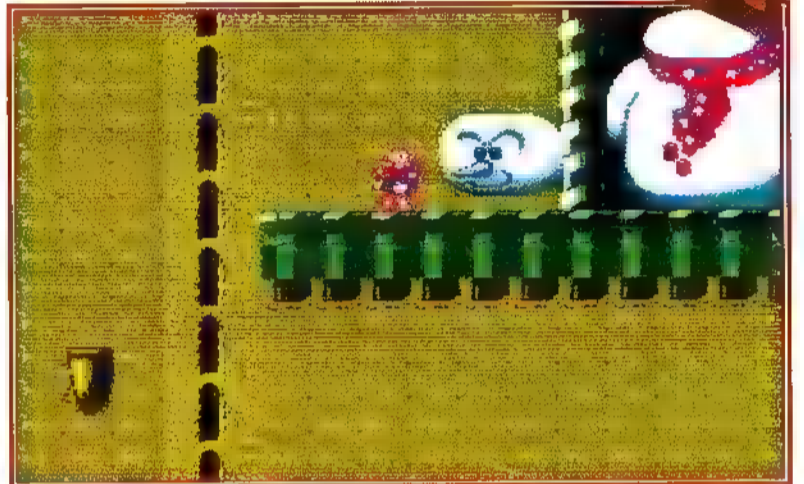
D'autre part, les policiers, les cartes volantes que tu vois sur ces photos rêvent que d'une chose : en finir avec toi. Comme tout jeu de plateformes qui se respecte, Super James Pond regorge de nombreux passages secrets et d'énigmes qu'il te faudra régler à temps voulu. Pour commencer, le programme met

à ta disposition 3 vies, mais tu en trouveras d'autres, le plus souvent dans des "bonus stages". Tu pourras aussi regagner de ton énergie vitale (4 points d'énergie par vie, après tu crèves !) en récupérant les étoiles éparpillées dans les niveaux, tous différents les uns des autres : celui des bonbons, des

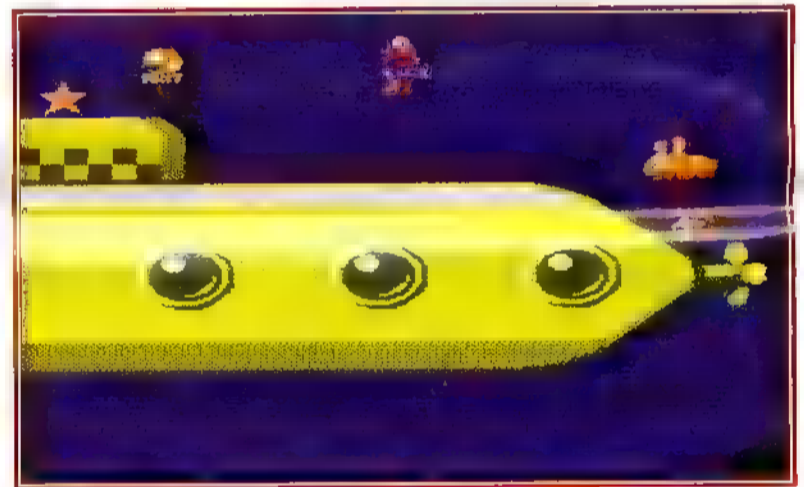
nouveaux, de la salle de bain... Pour finir : un boss de fin (normal vu que c'est pour finir). Fais très attention, cet homme est dangereux !

## Le coin du technicien !

Reprenant les musiques de la version Super Nintendo et surtout



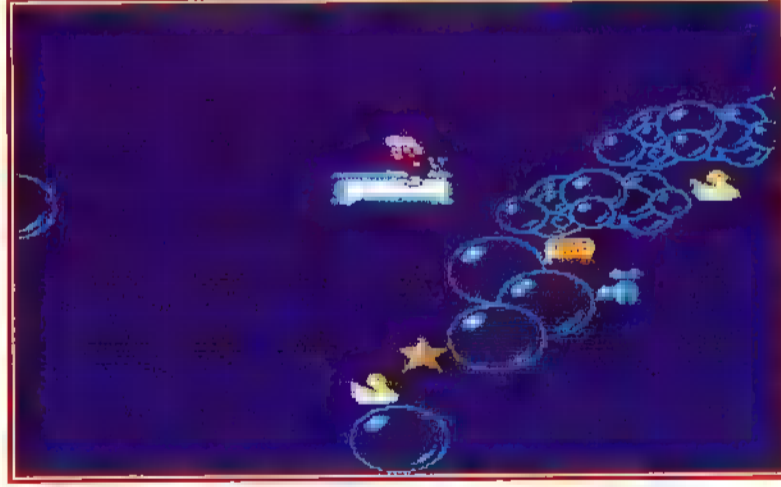
Ce boss reviendra tout au long du jeu mais il te faudra le taper de plus en plus si tu veux le vaincre.



L'exploration des fonds marins, ça James Pond adore ! Attention quand même !



Comme tu pourras le constater en jouant à ce jeu, chaque niveau regorge de plusieurs sorties. Choisis la bonne et toi les bonus et les vies !



Après avoir fait une petite virée en Alaska, James Pond décide de prendre un bain. Quel veinard !

descendre pendant ce jeu, la rédaction niera avoir eu connaissance de tes activités, mais rien ne t'empêche de recommencer ! Bonne chance ! Cette page s'autodétruit dans 5 secondes... Si cette petite phrase ne te dit rien, jette donc un coup d'œil à l'une des plus belles séries télévisées, Mission Impossible ! Ça repasse en ce moment à la TV !

Michaël Valensi "le privé"



## CAPTAIN VIPER TE FAIT GAGNER 8 CONSOLES MEGADRIVE CHAQUE SEMAINE !!!

\* ENVOYÉ EN RECOMMANDÉ À CHAQUE GAGNANT SOUS 15 JOURS

# 36 68 18 00\*

### LA TOUR INFERNALE

La plus grande tour de New-York est la cible des terroristes déterminés. Dans moins de 10 minutes, la tour va être détruite sous le souffle de bombes de plus 500 Kg. Avec CAPTAIN VIPER, trouve le code qui va te permettre de la désamorcer. Attention, plus de 10 pièges ont été posés par les terroristes pour t'éliminer.

Le geste qui compte ! **36 68 18 00**

\*La taxation de la minute de connexion est à 2,19 €

CHAQUE MOIS, 8 CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER !

Règlement disponible sur simple demande à PRESSIMAGE  
19, rue Négéssippe Moreau

ses graphismes, James Pond est un bon jeu pour la Nes. Je prends les paris sur sa durée de vie si les éditeurs continuent à nous sortir des jeux de ce type. Longue vie pour la Nes ! Bien évidemment, si tu te fais

### PRIX DE LA CARTOUCHE



300      400

Ocean - 1 joueur

Ocean nous prouve 10 fois de plus toute sa maîtrise des jeux de plateformes et ce, quel qu'il soit n'importe quelle console !

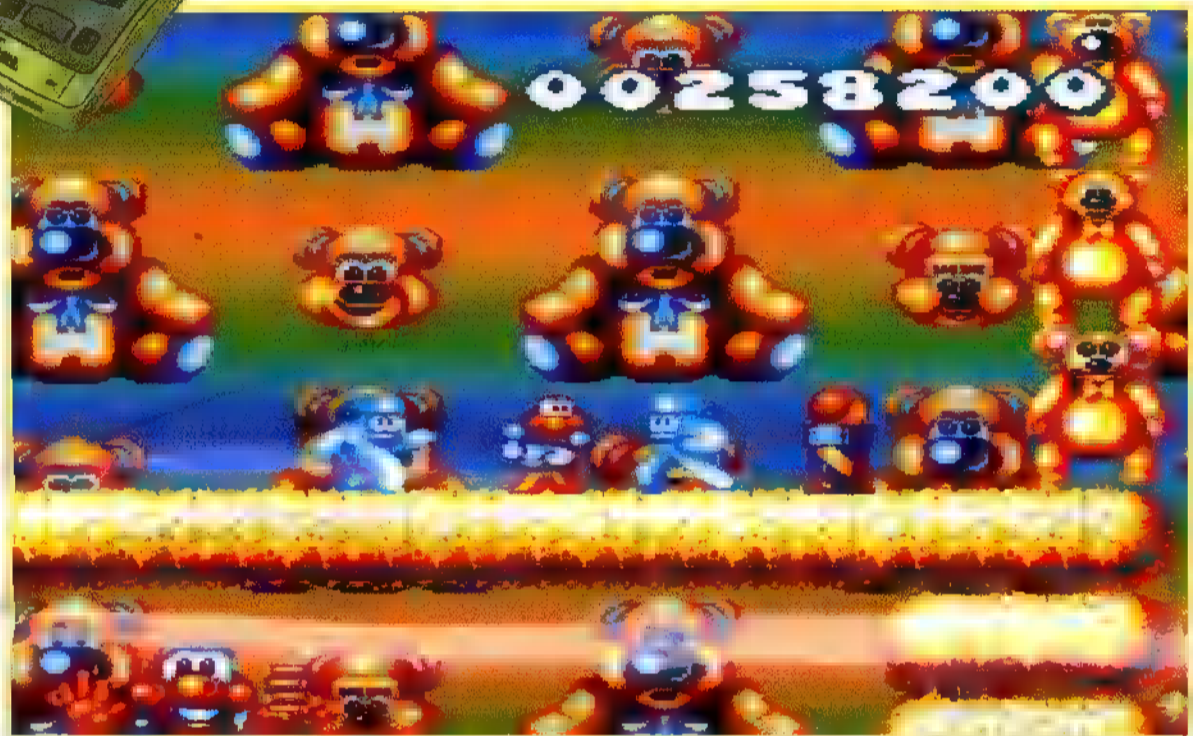
86%	GRAPHISME
87%	ANIMATION
86%	SON
89%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE

OR

# SUPER JAMES POND CONTRE ROBOCOD

J'en vois déjà qui se demandent ce qui se passe à la rédaction de leur journal favori... "Ils ont en pleine panade !" "Ils sont à côté de leurs pompes..." Et je n'ose même pas imaginer toutes les autres petites choses qui leur passent par la tête !  
Pourquoi ? Tout simplement parce que déjà que ce mois-ci on change un peu la mise en page mais en plus on colle sur les mêmes pages le test du même jeu !!! Mais où qu'il soit le test et quel qu'on en a à faire du reste ? Et c'est là que je t'éclaire de

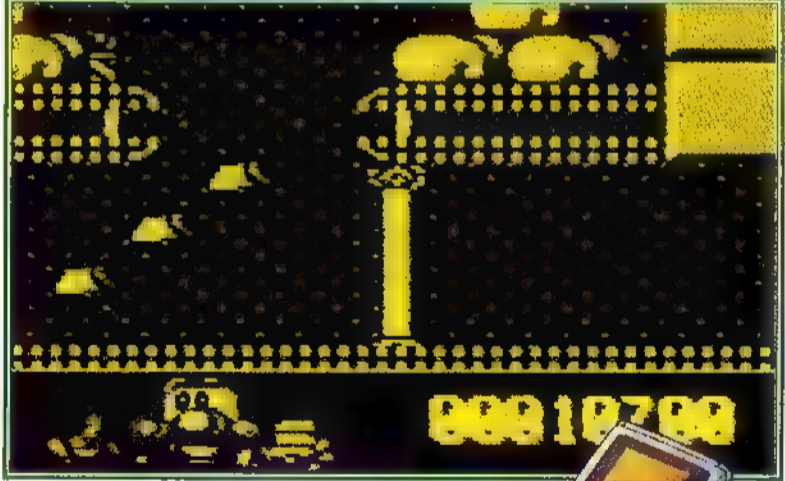
ma lanterne (magique) : on l'a fait exprès... Et on n'est pas fou ! Tout ce qu'on cherche, c'est justement la clarté. Arrête comme le petit agent secret à écailles, qu'il s'appelle Robocod ou Super James Pond (sur Game Boy, Mega ou Super Nes, remonte toi dans l'ordre), et tout on t'a fait une fois (page de gauche pour ceux qui comprennent rien !) et on t'explique les différences (et les similitudes) sur la page de droite. Et avec ça tu ne sais pas ce que donne le jeu sur la machine ! Tu vas maintenant lire sans te gêner de ce jeu, de ces différentes versions...



Comme dans la version Game Boy, tu te trouves dans le monde des nounours. Défonce moi deux flicards et dépêche toi de rejoindre la sortie. Qui sait, c'est peut-être la porte qui mène au boss !

Après avoir fait une superbe préview de la version Super Nintendo le mois dernier, c'est avec la plus grande joie que je reçois la version Game Boy qui (et Dieu m'est témoin !) est identique à la version Super Nintendo mais avec moins de couleurs (gag !).

Pour commencer, dans la version NES tu commences pas à l'extérieur du château et donc tu devras impérativement réussir le niveau pour pouvoir passer au suivant. Les boss (ou plutôt devrais-je dire le boss



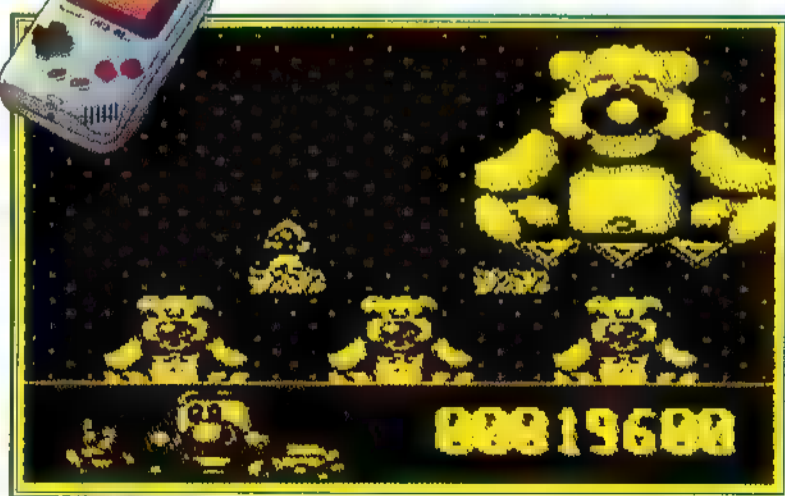
Ces cartes volantes ont décidé de mettre des bâtons dans les roues. Défends toi que diable !

Ben où qu'elle se cache la différence alors ????

Le design de l'agent secret est identique sur les différentes versions. Les musiques restent fidèles aux originales. Les bonus de la version NES et des autres versions ont les mêmes particularités (redonner de l'énergie, des points...).

Le système de durée de vie (bien que légèrement différent sur la version NES puisqu'il est représenté par des étoiles au lieu du personnage portant l'énergie) est le même ainsi que les ennemis que tu rencontreras.

puisque c'est toujours le même quoi que plus résistant !) que tu auras amené à rencontrer ne sont pas les mêmes que sur les versions Game Boy ou Super Nintendo. Ensuite pour ce qui est de l'aspect des niveaux, certains seront totalement originaux par rapport aux versions présentes sur cette page. Cependant il y aura toujours les nombreux passages secrets dans lesquels tu te réapprovisionneras en vies, énergie... Et pour terminer la jouabilité sur NES est un peu moins bonne que sur Super Nintendo.



Cet énorme nounours n'est autre que le premier boss. Trouve son point faible et tu le vaincras très rapidement.



Le boss 2, comme tu peux le remarquer, est une énorme voiture aux yeux de sadique et aux dents acérées. Original pour une voiture, non ?



Ceci n'est pas un niveau mais l'endroit d'où tu démarreras tes aventures. Profites-en pour récupérer la vie, les points d'énergie et les pingouins !

**SEGA**  **NINTENDO**

**CLIC PHOTO VIDÉO**  
ÉCHANGE DE JEUX  
SUPER NINTENDO : 80 Frs  
MEGADRIVE : 70 Frs  
GAME BOY, GAME GEAR : 50 Frs

---

On achète et vend les jeux et consoles  
Megadrive, Super Nintendo,  
Game Boy et Game Gear

---

**CLIC PHOTO VIDÉO**  
88 Boulevard Beaumarchais  
75011 PARIS

---

Tel : 43 88 80 88  
Métro : Chemin Vert

Nintendo et Sega sont des marques déposées



# STREET FIGHTER 2

## LES TECHNIQUES ULTIMES

Ce mois-ci, nous sommes heureux, à la demande de nombreux lecteurs d'inaugurer une nouvelle rubrique : "les techniques ultimes". Ce sont plus précisément les meilleurs techniques et enchaînements pour Street Fighter 2 en combat, (pas contre l'ordinateur !) qui leur permettront de devenir le meilleur après un entraînement intense.

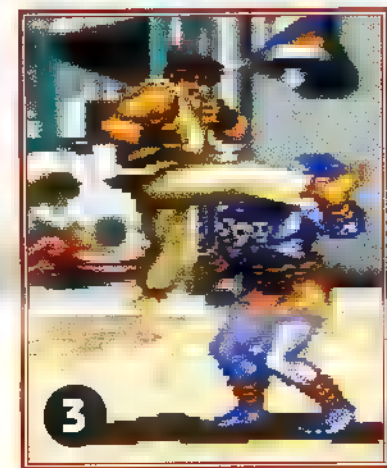
Dans ce numéro, nous commencerons par un gros plan sur Ken et Ryu, qui sont certainement les guerriers les plus complets du jeu, et qui possèdent exactement les mêmes caractéristiques. Les autres combattants suivront les mois prochains à raison d'un par mois. Écrivez nous pour nous faire part de vos réactions et de vos suggestions...

**PRÉLIMINAIRES.**  
Il faut tout d'abord que tu apprennes à maîtriser ta tendance à trop sauter sur l'adversaire. De même, il faut impérativement que tu évites d'envoyer des boules de feu à tort et à travers. En outre, fais attention de ne pas te faire coincer par l'adversaire, ce qui

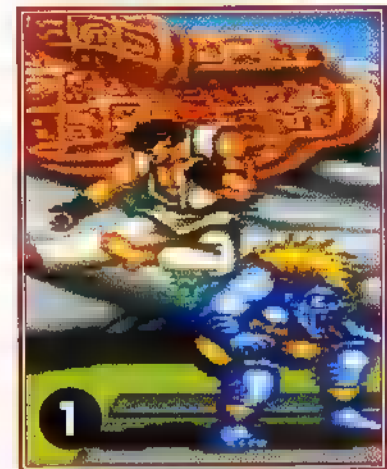
pourrait t'être fatal. Quand l'adversaire te saute dessus, décoche lui de préférence un Dragon Punch (le seul coup du jeu imparable). Plus le coup sera donné près de l'adversaire, plus il lui enlèvera d'énergie. Une chose très importante : il est possible d'enchaîner très rapidement un

coup normal et un coup spécial, les tests de touche étant anihilés avant et après certains coups. Pendant l'animation du gros coup de poing, fais le mouvement d'un coup spécial (Dragon Punch). Cette technique dite du doublé, difficile à maîtriser au début, s'avèrera dévastatrice une fois bien placée en combat !

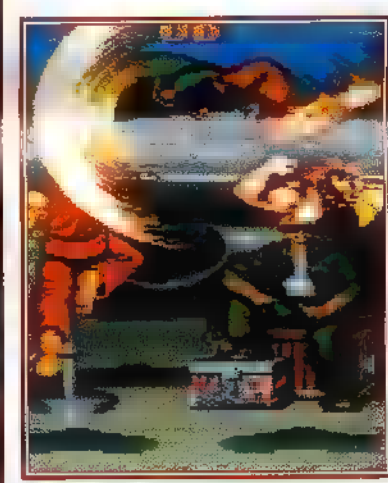
**LE PASSAGE DANS LE DOS :** chaque fois que ton adversaire tombe au sol (par exemple après une balayette), saute par dessus lui avant qu'il ne se relève et donne lui un coup de pied sauté dans le dos. Cette technique désoriente énormément l'adversaire car il ne sait pas de quel côté protéger vu que tu passes derrière lui. Ce coup de pied sauté peut amorcer un enchaînement qui mettra ton adversaire KO (le pauvre, il n'a pas fini d'en voir de toutes les couleurs !).



La technique dite du "Re-KO" : si ton adversaire est dans les pommes, exécute cet enchaînement qui peut parfois le remettre directement dans les vapes. Il comprend 3 phases : grand coup de poing sauté (1), grand coup de poing (2) et hélicoptère enchaîné (3) (en utilisant la technique du doublé pour ce dernier).



La technique du triplé : cet enchaînement est sans aucun doute le plus dévastateur du jeu (il fait perdre 60 à 70% d'énergie). La recette est simple : grand coup de pied sauté dans le dos (1), grand coup de poing (2) et Dragon Punch enchaîné (3).



**LE DRAGON PUNCH :** il est à la fois l'arme offensive et défensive de Ryu et Ken. En effet, ton combattant est invincible pendant le déroulement de ce coup spécial. Comme tu le vois, il peut contrer n'importe quel coup spécial comme le Somersault Kick de Guile. De même, la boule de feu te traversera sans faire le moindre dégât ! Encore plus fort, pendant que tu te trouves à terre, quelque soit l'attaque de l'adversaire qui suivra, tu peux le contrer en effectuant un Dragon Punch dès que tu te relèves.

**LA BOULE DE FEU** est l'une des attaques les plus efficaces de Ken et Ryu. Elle est particulièrement utile en combat à courte distance. Si ton adversaire est coincé, mets toi à moyenne distance et alterne les vitesses de tes boules de feu. S'il tente de se dégager en sautant sur toi, il se fera souvent "soulever" par un de tes Dragon Punch. Il restera donc souvent bloqué et sera un mal fou à se sortir du coin. Tu peux aussi stopper les adversaires se mouvant lentement comme Zangief. Attention tout de même au balayettes !



Une fois que tu auras maîtrisé les deux enchaînements principaux (Re-KO et Triplé), tu pourras trouver par toi même de nombreuses variantes. Ainsi, dans la technique du triplé, tu peux remplacer le grand coup de poing par un coup de pied moyen baissé. Autre variante que nous te proposons, dans la technique du Re-KO, à la place de l'hélicoptère, tu peux faire une boule de feu. Les variantes sont très très nombreuses et on peut broder à loisir sur les mêmes thèmes.

En espérant une fois de plus que tu auras appris quelque chose, nous finissons en soulignant qu'aucun autre journal n'est allé aussi loin dans ce domaine et que si un tournoi les intéresse, nous sommes partants ! Retrouve nous le mois prochain avec "les techniques ultimes" de Guile !

Concocté, testé et approuvé par la rédaction de BANZZAI.



**CAPTAIN VIPER TE FAIT GAGNER 2 CONSOLES MEGADRIVE CHAQUE SEMAINE !!!**

• ENVOYÉ RECOMMANDÉ CHAQUE SEMAINE SOUS 15 JOURS

36 68 18 00\*

**EN AVANT LA MUSIQUE**  
Un grand classique pour tous les fanatiques des jeux vidéo. Il s'agit de reconnaître la musique d'un jeu et de choisir le bon titre parmi trois qui te sont proposés. L'occasion de prouver tes compétences en la matière et de gagner une console.

**CHAQUE MOIS, 8 CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER !**

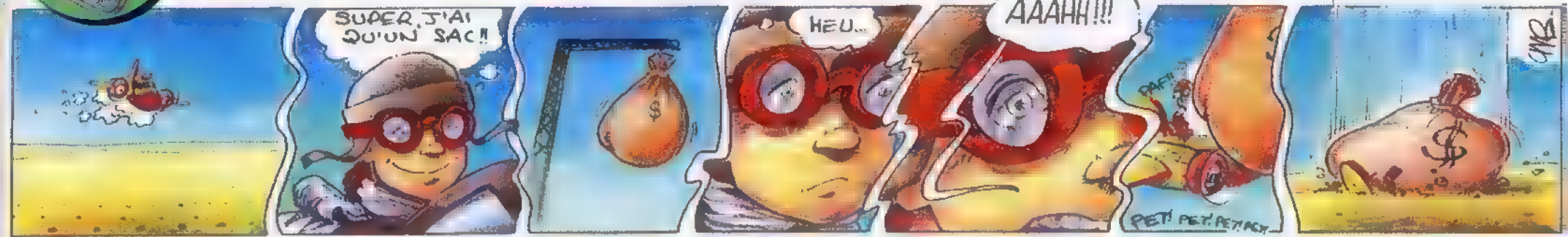
Règlement disponible sur simple demande à :  
19, rue Négéippe Moreau PARIS



Le geste qui compte | **36 68 18 00**

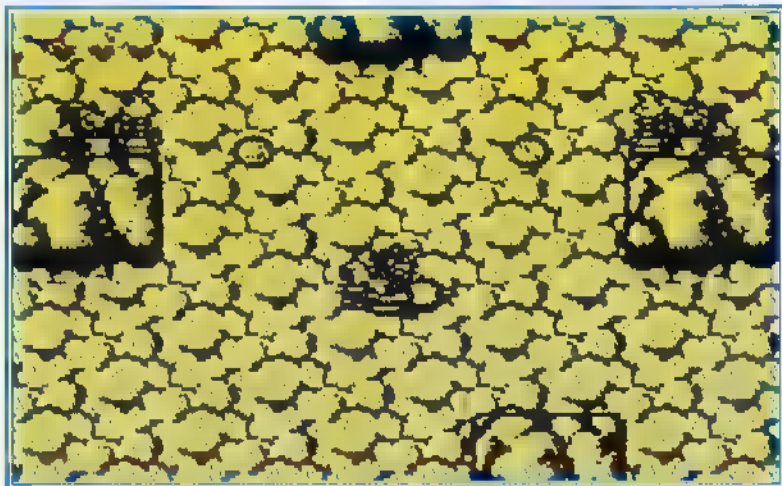
\*La taxation de 3 minutes de connexion est de 2,19





# TALESPIN

Le Baloo nouveau est arrivé. Le gros nounours débarque sur Game Boy après un petit tour sur NES ! Et comme tout d'ici qu'éternel recommencement, il a toujours des problèmes avec l'allié Don Carnage. Comme quoi, la grande guerre entre le bien et le mal est loin d'être finie. Tout commence par une simple livraison de marchandise qui normalement ne devrait pas poser de problème... Je m'attendais à ça ! Mais on ne demande rien de ce qui est normal et ce qui ne l'est pas !



Je demande bien pourquoi le petit père Baloo s'inquiète ! Ce n'est quand même pas deux bombes et trois ennemis qui vont lui faire peur !

Et on fait bien de le demander parce que tout va mal ! Don Carnage envoie ses maudits pirates de l'air à tes trousse. Tu as donc l'avion de ton zingalo et te voilà parti pour le plus grand défi de ta vie.

Que la vie est belle d'en haut !

Durant tes péripéties tu survoleras

des mers, des montagnes enneigées (mais pas le temps de faire du ski), et pour faire le compte, tu batailleras ferme contre des crocodiles, des canonniers, des pilotes (fous) d'avion avant de pouvoir affronter les boss de fin de niveaux : des sous-marins, des machines diaboliques, rien que des trucs franchement énormes, pas trop quand même pour tenir dans

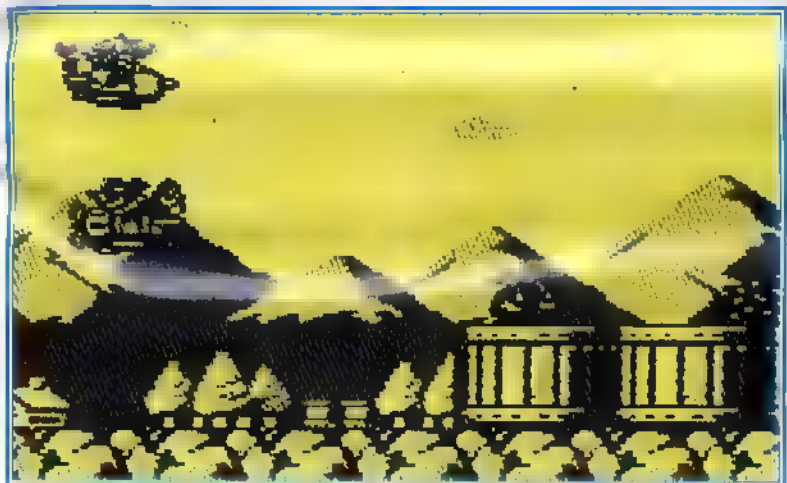
l'écran, mais impressionnants quand même.

### Direction le supermarché

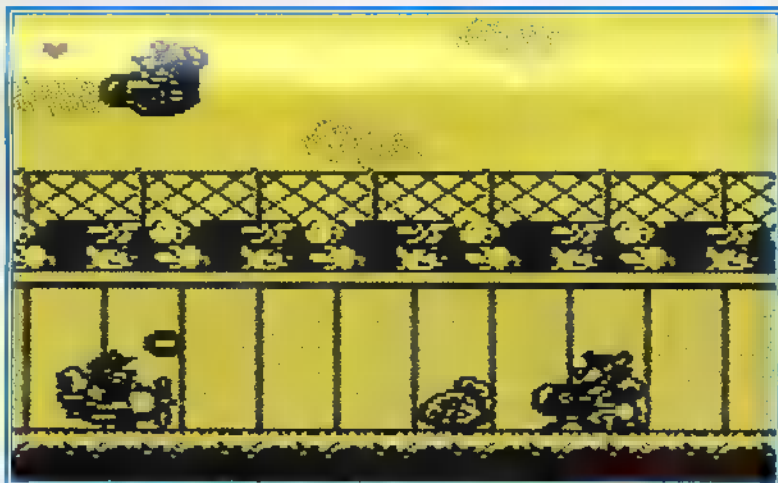
Après avoir débarrassé la planète d'un boss, un hangar t'ouvre ses portes pour quelques emplettes. Les rayons sont fournis en tir plus rapide, continues, armes plus puissantes... à condition toutefois que tu aies ramassé le maximum de

coffres et de sac d'argent se trouvant dans les niveaux pour acheter tout ça. Et puis une dernière surprise (qui n'en est pas vraiment une pour les habitués de Capcom) : de très beaux graphismes et une version remixée de la musique de super Baloo. C'est la fête sur la Game Boy.

Michaël "le pirate des airs"



Il est beau le gros n'avion ! Mais le problème c'est qu'il n'est pas tout seul à l'écran et que tout le monde lui en veut ! Courage...



Si tu maîtrises bien ton zingue, tu vas peut être pouvoir ramasser le gros sac à billets qui traîne par terre ! Les bonus sont pas toujours faciles !

**ARCADE/ACTION**

Les aventures de Baloo continuent sur la Game Boy. Une bonne adaptation venue de la NES.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	84%
SON	81%
JOUABILITE	83%
DUREE DE VIE	88%
<b>INTERET</b>	<b>87%</b>

## TU AIMES AUSSI LA MEGADRIVE, LA MASTER SYSTEM ET LE GAME GEAR ?

ALORS TU VAS ADORER SUPERSONIC !

GENIAL, C'EST AUSSI 15 FRANCS

N°11 - JUIN 1993 • MAGAZINE GRAND FORMAT



Fatal Fury, Shining Force, Jungle Strike, Muhammed Ali Boxing, Super Kick Off, Streets of Rage, Superman, Master of Darkness, Rainbow Island...

Superman de Virgin Games

les tout derniers "tips & codes"

Pour ceux qui n'arrivent toujours pas au bout du jeu, la deuxième partie de la soluce d'ECCO le dauphin.

NE PAS RATER, LES CARTES COLLECTORS INCARTONNÉS DANS LE MAGAZINE

**SUPERSONIC: grand, beau, gai, drôle, intelligent... Ton magazine SEGA !**



**LOW MAN**

Dans le niveau 1-2, lorsque tu arrives devant l'engin vert, prends le walker et au-dessus tu trouveras une plate-forme. Saute dessus et tu verras une capsule triangulaire. Marche toi devant et tu seras transporté sur le Cyber express, train qui mène au deuxième monde.

Au niveau 2-1, il faut que tu aies d'antigravité au début pour pouvoir sauter et atteindre une espèce d'œuf. Rentre dedans, et tu découvriras un stage rempli de bonus. Au niveau 3-1, quand tu arrives dans les spiders, prends-en un et, au lieu d'aller dans la caverne, vas à gauche entre dans celle qui est en face de toi. Saute et essaie de monter sur ta gauche, quand tu seras arrivé en haut, tu verras une option en forme d'œuf qui te transportera vers un monde caché.

**BATTLE OF OLYMPOS**

Pour vaincre Hadès, le maître des enfers, après avoir fait apparaître son ombre la pierre de lune, il te suffit de sauter sur lui, et faire HAUT avant de retomber sur le sol. Refais le nouvelle fois ensuite.

**DOUBLE DRAGON II**

Voici une série continues : Niveau 1-3 : fais GAUCHE DROITE BAS DROITE A B sur la manette 1 Niveau 4-6 : fais HAUT BAS GAUCHE DROITE B sur la manette 1 Niveau 7-9 : fais A A B B BAS HAUT DROITE GAUCHE sur la manette 2

**CAPTAIN PLANET**

Pour vous aider à progresser dans ce jeu, voici la liste complète des codes pour : Niveau 1-2 : 763754 Niveau 2-1 : 955783 Niveau 2-2 : 637511 Niveau 3-1 : 148574 Niveau 3-2 : 186565 Niveau 4-1 : 920272 Niveau 4-2 : 799274 Niveau 5 : 344551

**TOTALLY MAD**

Va à la rencontre du premier soldat vert et positionne-toi pour qu'un maximum d'ennemis prennent place dans l'écran. Tués-en un maximum : tu pourras gagner 13 vies maximum, 100 soldats tués donnant droit à une vie supplémentaire.

**DUCK TALES**

Un petit truc s'il ne te reste qu'un point d'énergie : tu peux faire le plein d'énergie. Pour cela il te faut au minimum 3 millions de dollars en argent total (coût de l'opération), et appuyer sur SELECT au moment où tu veux te régénérer.

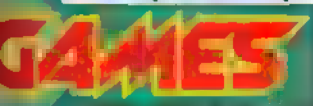
**ADVENTURE ISLAND II**

tu n'arrives pas à atteindre la dernière île, tu peux obtenir le Select Stage en faisant, à l'écran titre, DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, A, B, A, B.

**JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU**

Pour avoir le Select Stage à l'affichage du premier écran, tape : HAUT, HAUT, BAS, BAS, HAUT, BAS, B, sur la première manette. Laisse appuyé sur la deuxième et START sur la première. Le niveau affiché peut être modifié par les touches HAUT BAS.

est présentée par



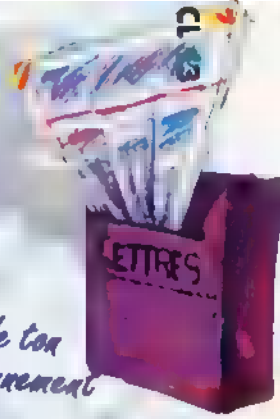
Tél : 16 1 43 290

# Je m'abonne à BANZZAI

11 numéros + le pin's de Banzzai  
165 F au lieu de 185 F  
(225 F pour l'étranger)



**IDÉE SYMPA!**  
As-tu pensé pour ton anniversaire ou pour celui de ton meilleur copain, à demander ou à lui offrir un abonnement à Banzzai.



Pas mal !!! C'est d'accord je m'abonne pour 11 numéros. Merci des 20 balles que tu viens de me faire économiser, je les dépenserai en ayant une pensée émue pour toi. Ah, j'oubliais..., ne tarde pas trop à m'envoyer mon pin's. J'ai hâte de voir la tête de merlan frit de mes potes lorsqu'ils le découvriront.

Bulletin d'abonnement à renvoyer dûment complété et accompagné de votre règlement à :

Boutique de Presse Banzzai, 210 rue de Picpus 75012 PARIS

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....  
Date : .....  
Signature (des parents pour les mineurs)

Je paye par  
 chèque bancaire ou postal  
 virement postal  
(CCP Paris 1478991020 car j'habite l'étranger)

## COMPLÈTE TA COLLECTION!

### de magazines



NE  
CHERCHE  
PAS LE  
N° 10 :  
IL N'EXISTE  
PAS

**CONDITIONS DE VENTE DES ANCIENS NUMÉROS**

- 1 numéro : 15 francs
- 2 numéros : 27 francs
- 3 numéros : 37 francs
- 4 numéros : 46 francs
- 5 numéros : 55 francs
- 6 numéros : 64 francs
- 7 numéros : 73 francs
- 8 numéros : 82 francs
- 9 numéros : 91 francs

### de cartes "collectors"

Série 1 : Street Fighter 2, Dragon's Lair, Joe & Mac, MacDonaldland, Prince Valiant, Super Mario Kart + 2 cartes spéciales. Série 2 : Chuck Rock, Mickey & Donald, Mickey Mouse 2, Sonic 2, Ecco, Speedball 2, Corporation, Lotus Turbo Challenge. Série 3 : Push Over, Lemmings, Jimmy Connors, Another World, Mister Nuts, Hammerin' Harry, Axel, Street Fighter 2 (Ryu). Série 4 (N° 25 à 32) : Dune 2, Lemmings 2, Shadow Of The Comet, Dracula CD, Stunt Island, Ultima Underworld 2, Grand Prix World Circuit, Palmars jeux vidéo 92. Série 5 (N° 33 à 40) : Alien 3, Prince Of Persia, Rolo To The Rescue, Thunder Force 4, Tazmania, Streets Of Rage 2, Le Menacer, Palmars jeux vidéo 92. Série 6 (N° 41 à 48) : BC Kid, Star Wars, Actraiser, Prince Of Persia, Road Runner, Le Miracle, Le Superscope, Palmars des jeux vidéo 92. Série 7 (N° 49 à 56) : Sleepwalker, Body Blows, X-Wing, Chuck Rock 2, The Legacy, Desert Strike. Série 8 (N° 55 à 62) : Megalomania, Flashback, Krusty's Super Fun House, Global Gladiators, Defenders Of Oasis, Two Crudes Dudes, Rolling Thunder 2, Pocket. Série 9 (N° 63 à 70) : Super SWIV, Probotector 2, Mario Paint, Street Fighter 2 (Honda), Super Hunchback, Addams Family 2, F15 Strike Eagle 2, R-Type 2. Série 10 (N° 71 à 78) : Super Frog, Veil Of Darkness, Strike Commander, Chess Maniac, Arabian Night, Big Bang. Série 11 (N° 77 à 84) : Chiki Chiki Boy, TMNT, T2, Risky Woods, Tecmo World Cup, Sunset Riders, Out Run 2019, World Class Leader Board.



**CONDITIONS DE VENTE DES CARTES COLLECTORS**

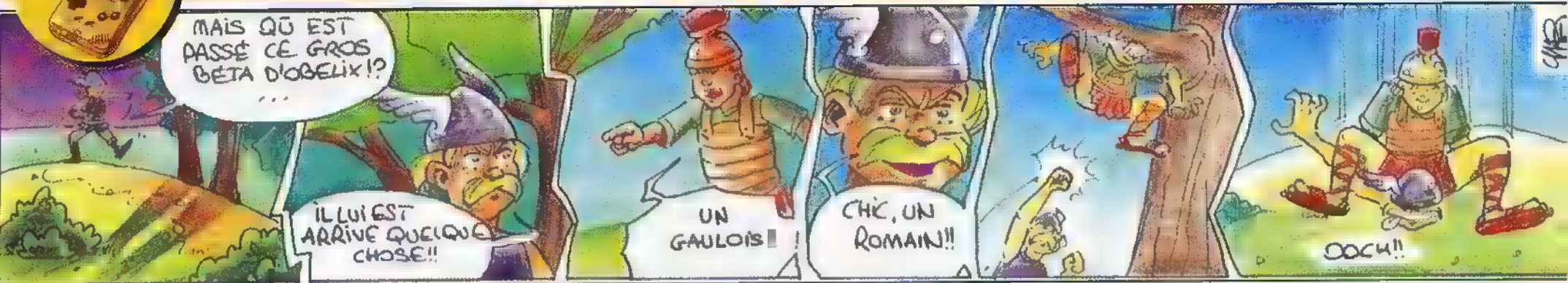
- 1 série : 10 francs
- 2 séries : 15 francs
- 3 séries : 20 francs
- 4 séries : 25 francs
- 5 séries : 30 francs
- 6 séries : 35 francs
- 7 séries : 40 francs
- 8 séries : 45 francs
- 9 séries : 50 francs
- 10 séries : 55 francs
- 11 séries : 60 francs

Je commande les séries de cartes suivantes :  
série 1  - série 4  - série 7  - série 10   
série 2  - série 5  - série 8  - série 11   
série 3  - série 6  - série 9  - la boîte

Je commande les anciens numéros suivants :  
numéro 1  - numéro 2  - numéro 3   
numéro 4  - numéro 6  - numéro 7   
numéro 8  - numéro 9  - numéro 11

chèque, CCP  mandat-lettre  
à retourner à :  
**La Boutique de Pressimage,**  
210 rue du Faubourg St Martin  
75010 PARIS

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....  
Signature obligatoire  
(des parents pour les mineurs)



# ASTERIX

Une histoire de romains, de druide et de gaulois ! Une ! Par Toutatis, ça va barder dans les chaumières... Tout ça parce qu'après Astérix la BD, voilà Astérix le jeu. Tu peux me croire sur parole, on va bien s'amuser ! Ni ni jamais je mens, que le ciel me tombe sur la tête...

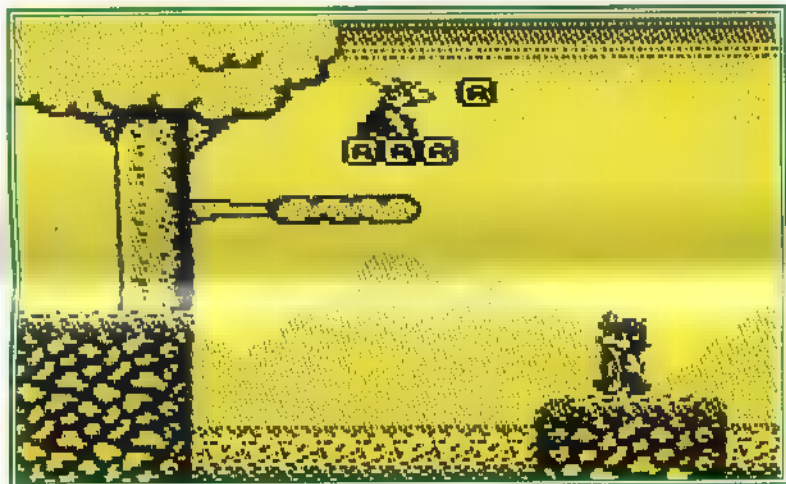
Alors voilà : toi tu es Astérix le gentil petit gaulois casqué à moustache et tu es bien embêté : ton grand (et gros) copain Obélix n'est pas revenu de la chasse aux sangliers.

## Ils sont fous ces romains

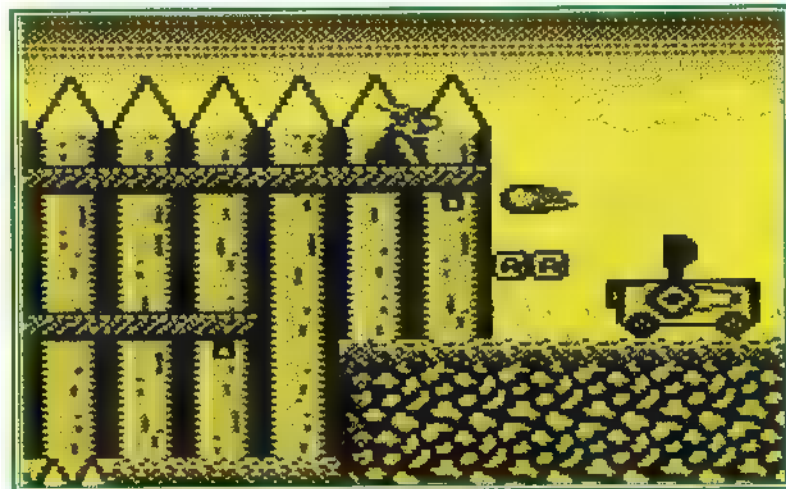
Il s'est fait enlever par les romains (il

faut croire qu'il était fatigué) et, si tu n'interviens pas, il risque fort d'aller nourrir les lions dans une arène de Rome histoire d'amuser un peu César.

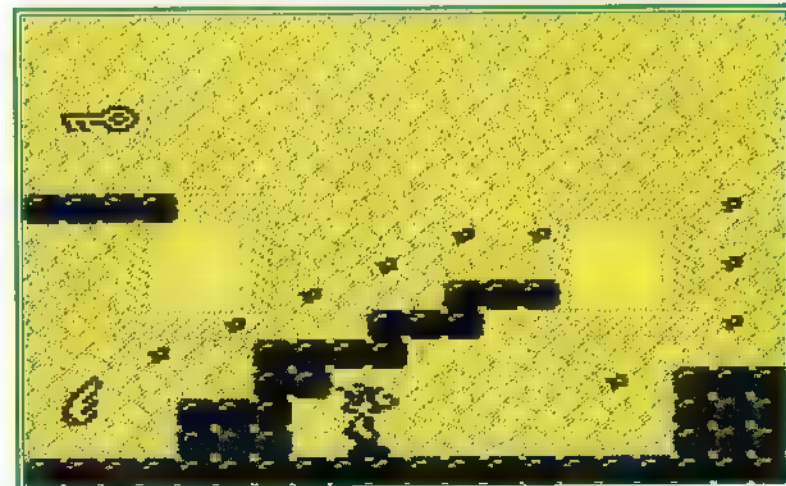
Donc on arrête là la sieste et en route pour retrouver le gros tailleur de menhirs.



Rh, romain ! Une petite gorgée de potion magique et Astérix n'en fera qu'une bouchée. Par Toutatis !



Le troisième niveau, les choses se compliquent. De nouveaux dangers apparaissent : les catapultes lanceuses de boules de feu.



Te voilà dans un des nombreux niveaux secrets. Pour sortir, une seule solution, détruire la clé !

## Astérix le tourix !

Un long voyage qui te fait traverser la Gaule, parcourir l'Empire Romain, fouiller les pyramides d'Egypte... avant de pouvoir y parvenir. Comme tu es Astérix, ta meilleure arme sera ton poing dévastateur (ce qui est amplement suffisant).

Tu auras l'occasion de récolter des étoiles (tu en ramasses 50 et tu as une vie), et de trouver de la potion magique (sous la forme d'un chaudron fumant !) histoire de frapper plus fort.

## Une potion et ça repart !

La seule question que tu devrais te poser : seras-tu assez habile pour combattre les pirates assoiffés de gaulois, des armées entières de romains et les vautours qui attendent patiemment que tu fasses une erreur ? J'espère pour toi que c'est le cas !

Mais rassure toi : comme tu le sais, moi, je suis bon ! Alors je te donne un petit conseil : où que tu sois dans ton périple, dès que tu vois une clé : fonce dessus ! Ça te mènera directement dans une pièce bourrée de bonus.

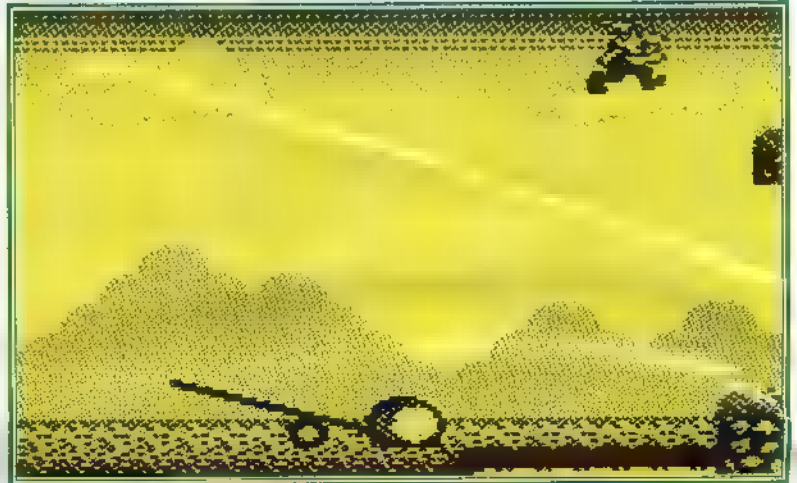
## Prêt pour le grand ?

Voilà tu sais tout (ou presque) de ce jeu qui à tout pour plaire avec ses graphismes et sa musique sympatis ! Et que Bélénos soit avec toi !

Michaël "le druide" Valensi.

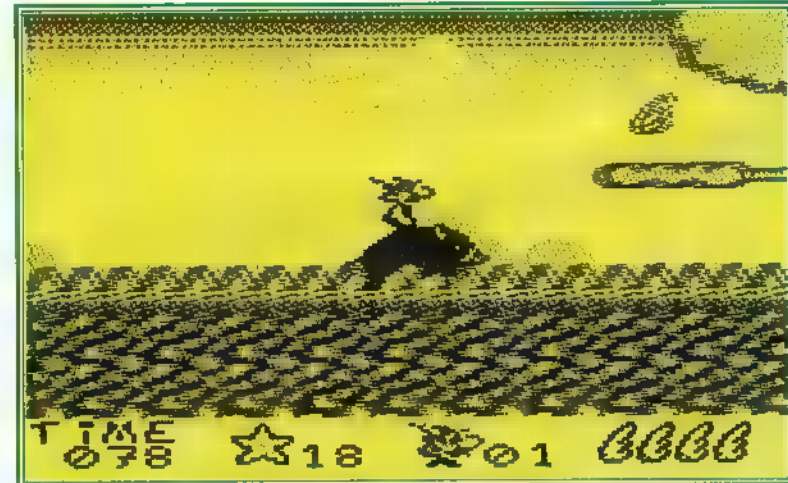
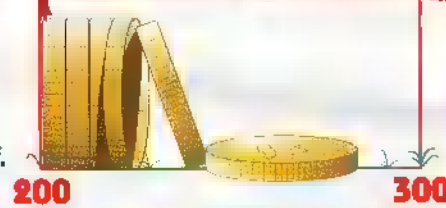


Ne pas tomber de la plateforme, éviter la souche et le trou... Bon courage !

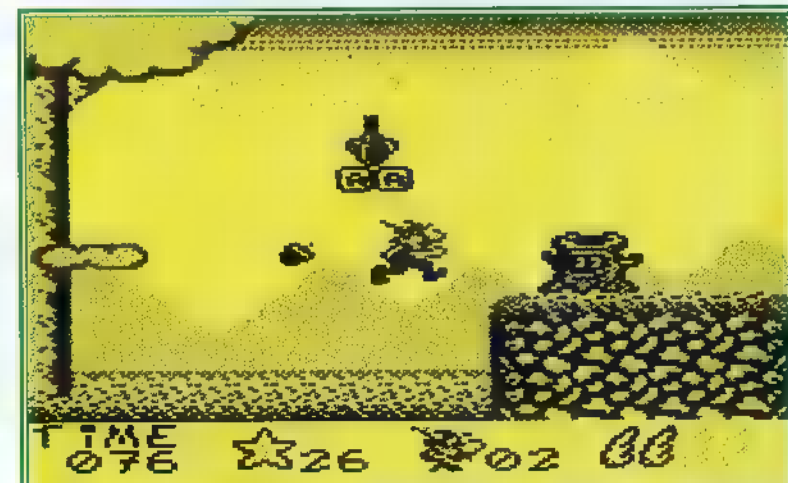


Catapulte = fin de niveau ! Et si tu mets le paddle vers le bas...

## PRIX DE LA CARTOUCHE



Les sangliers peuvent être utiles pour passer les champs de pics. La version gauloise des transports communs.



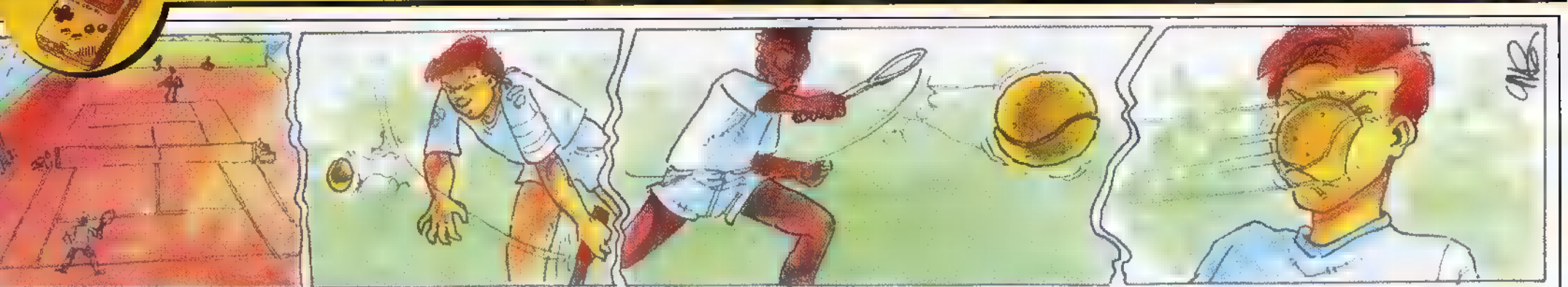
Dans chacun des niveaux, il y a des pierres marquées du symbole "A". en les détruisant toutes, tu pourras accéder à un niveau secret.

89%	GRAPHISME
91%	ANIMATION
88%	SON
90%	JOUABILITE
92%	DUREE DE VIE
<b>92%</b>	<b>OR</b>

**PRESSIRAGE RECHERCHE COLLABORATEURS (SALARIÉS OU PIGISTES) METRA DORTMUND ET SUPERSONIC.**

**REQUIS MINIMUM QU'UN GÉNÉRAL (ANGLAIS PRÉFÉRÉ).**

**19 HÉGÉSIPPE 75018**



# TOP RANK TENNIS

Le bon homme bien sous tous rapports, 17 ans 1/2, recherche une partenaire de jeu pour disputer partie sur Grand Boy. Comme moi, tu n'as qu'un manche et que tu n'as le poignet délicat mais légère, n'hésite pas à me téléphoner. En outre, tu possèdes impérativement une Grand Boy et le câble "com-link" qui nous permettra d'interagir et surtout de vivre ensemble... si tu veux ce que je veux bien !

Au cas où je déciderais de donner suite à ta candidature, je te laisserai libre de choisir la nature du terrain de jeu (terre maso... pardon, terre battue, herbe, dur).

### Options pour tout le monde !

Pour pimenter un peu plus la partie, et je pense que ce point rendra ma proposition extrêmement attractive, tu pourras choisir le style de joueur

que tu incarneras : dominateur, frappe forte, moyenne ou... passif, tout en toucher et en délicatesse. Sache pour ta gouverne que tous les coups sont permis, je dirais même plus, encouragés : lob (attention aux fautes de frappe !), smash, volée : tout y est.

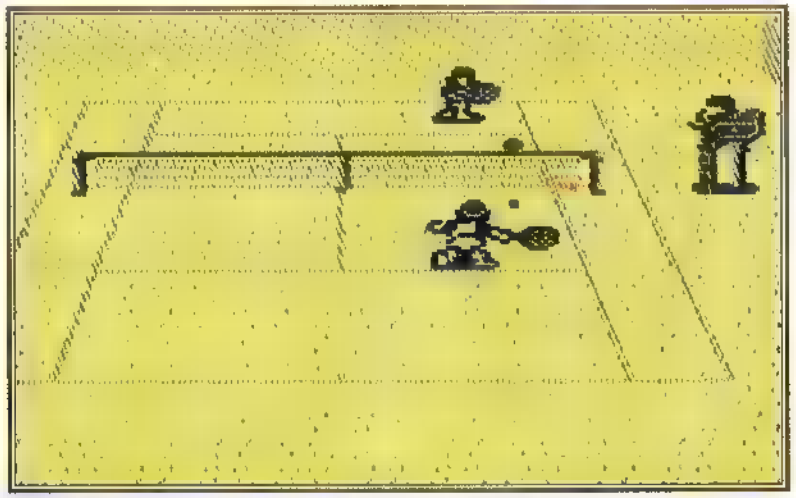
### Un arbitrage sans faille !

Pour régulariser nos ébats, tout arbitré de main de maître par un juge

impartial qui, tout en admirant le spectacle, saluera chacun de nos coups gagnants et de nos ratés par des phrases susurrées d'une voix digitalisée monocorde du plus bel effet. Spectateur attentif de nos passes d'arme, celui-ci disséquera tes capacités : jeu de jambes, points gagnants, aces... toutes choses qu'il te remettra en mémoire pendant les pauses que nous ne manquerons pas d'effectuer entre nos joutes physiques.

### Faire la fête à quatre...

Comme je te le disais dans mon annonce, grâce au câble "com-link" et à un petit périphérique, on double les capacités du jeu ! Alors à très bientôt pour un double (mixte de préférence !) de qualité, sur le bon principe "quand il y en a pour deux, il y en a pour quatre". Qu'attends-tu



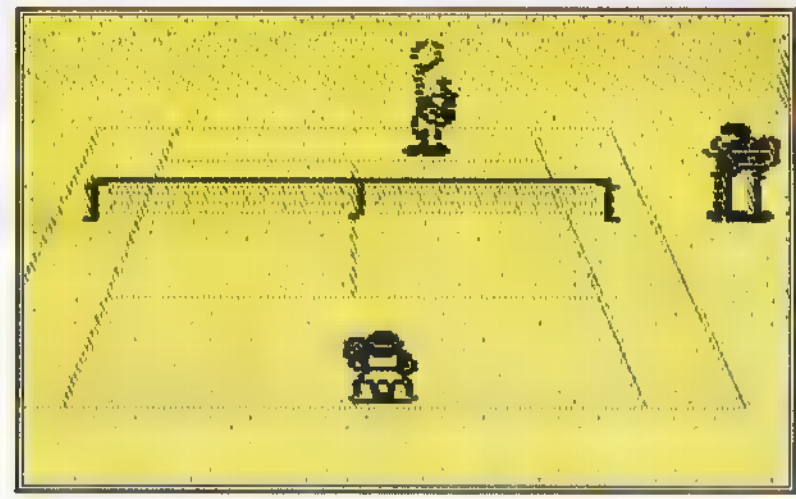
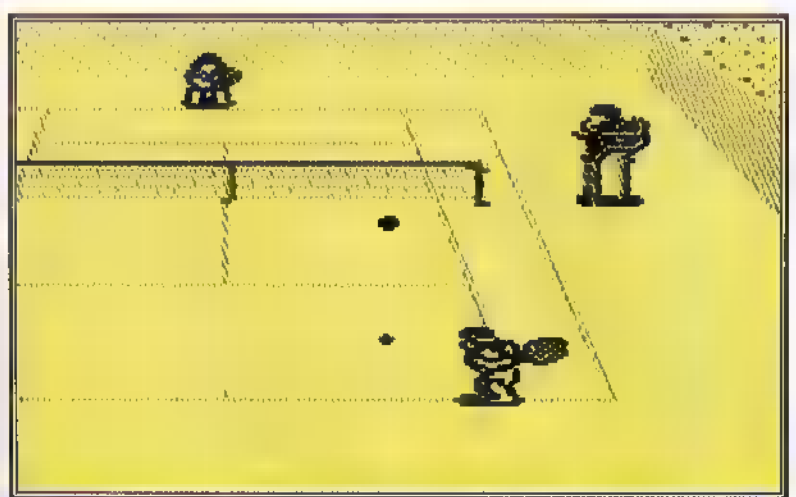
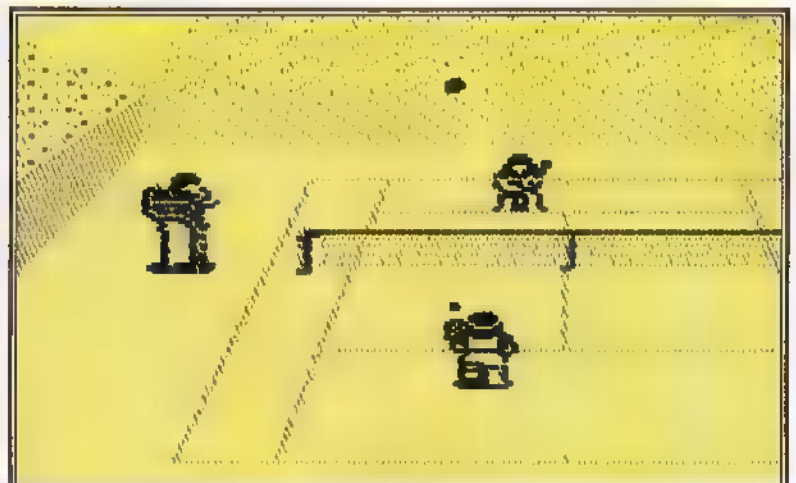
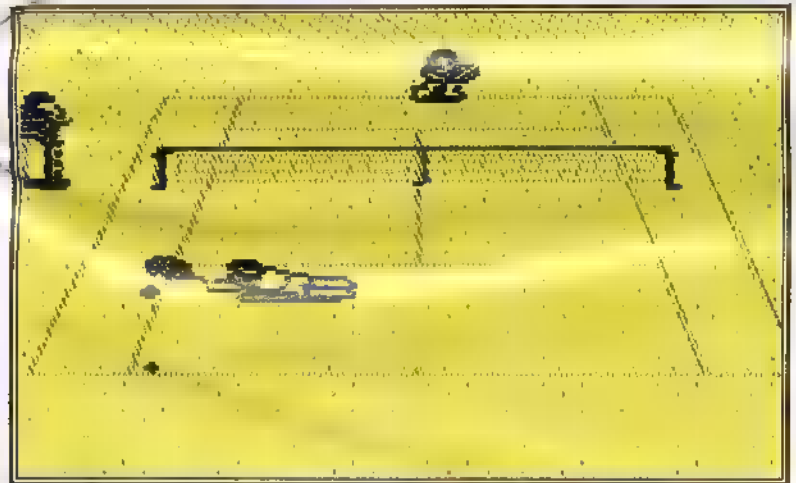
Décidément, ce n'est pas la grande forme aujourd'hui ! Une montée hasardeuse, et c'est parti pour une volée hésitante. Grand passing !

Rejoins moi vite pour juger sur pièces ! En plus un jeu de tennis au moment de Roland Garros ! Quoi ? Je ne t'avais pas dit que c'était du tennis ?! Ah bon ! Et bien maintenant c'est dit et bien dit ! Et pour savoir un peu plus à propos de Roland Garros, sais tu que ce n'est pas seulement le nom d'un tournoi de tennis mais surtout d'un des pionniers de l'aviation et qu'il a été le premier à traverser la Méditerranée en 1913 avant de

mourir à la fin de la première guerre mondiale ?  
Hong Hai Vuong.

**PAIX DE LA CARTOUCHE**

200 300



Si tu ne maîtrises pas le lob à fond, fais gaffe à l'utilisant... S'il est trop court, attends-toi à un retour en smash ! Et bon courage pour le retourner !

**À gauche en haut :** un puissant passing-shot de revers de mon adversaire me voilà obligé de plonger (trop tard...).

**À gauche au milieu :** quand ce n'est pas un passing, c'est un lob ! Pourquoi que je marque pas de point moi ?

**À gauche en bas :** pour une fois je vais enfin pouvoir toucher la balle... Écoute la qualité du revers, prends-en de la graine (de champion !).



**JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA OU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE :**  
**36 68 68 88**  
**L'Aventure en Direct !**

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...  
...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

**36 68 68 88** Produit par Connection  
2,19 F/mn. Règlement sur simple demande à :  
Connection B.P. 7023 69341 LYON Cédex 07

**Nintendo - 1 à 4 joueurs**  
la meilleure simulation de tennis. Pas facile à manier au début, mais s'y fait !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	92%
SON	80%
JOUABILITE	80%
DUREE DE VIE	93%

**OR 93%**



# NOS LECTEURS SE LA DONNENT... LA PAROLE

Bonjour et bienvenue dans mon courrier ! Heuu ouais aujourd'hui je me la fais un peu à la Jacques Martin... Bon je vois que ça en agace certains, alors on va passer à autre chose. Dites-moi, c'est la chaleur qui vous a fait disjoncter ou quoi ?? Ce mois-ci, j'ai reçu pleins (disons 4 ou 5) de lettres adressées à Bazzai et me parlant de Supersonic... Ou alors vous vous êtes tous donné le mot ?? Sinon on a reçu une lettre d'insulte... Ça n'a pas beaucoup d'importance surtout qu'elle n'était pas signée... Ça manque de courage !!!

● Ce doit être la lettre la plus courte que je n'ai jamais reçue : *"Est-ce que Mario Paint va sortir sur Game Boy ?"* Et la souris ?? Où la brancherais-tu la souris hein ??? Non pas de Mario Paint prévu sur Game Boy, désolé.  
Aurelien B, 59 Bousies

● Gilles ne se perd pas en dialogue inutile (pas comme moi ??? qui a dit ça ??????) et attaque de suite avec ses questions : *"Est-il vrai qu'une nouvelle version de Human Grand Prix est prévue ?"* Oui, tout à fait et elle portera le

nom de F1 Pole Position. Pour être précis, sache que c'est Ludi Games qui distribuera le jeu en France.  
*"Final Fight 2, World Heroes et Art Of Fighting sont-ils à la hauteur de SFII ?"* Attends un peu, mon gars, on ne les a pas tous vus. Mais à ta place, je ne classerais pas Final Fight 2 dans la même catégorie que les deux autres et SF 2. En tout cas, si tu veux mon avis, attends la sortie de Street Fighter 2 Hyper Fighting sur Super Nintendo prévu (d'après nos dernières nouvelles) le 12 juillet au Japon.  
*"Quelles pourront être les possibilités supplémentaires avec*

*le CD-ROM dans les jeux à venir ?"* Déjà les jeux pourront faire beaucoup plus de mégas et donc seront de plus en plus beaux, le son aussi sera d'une qualité pratiquement parfaite, de plus, dans un futur plus lointain, le support CD permettra la diminution des coûts de fabrication, et ainsi des prix de jeux. *"Quand sortira The Empire Strikes Back sur Super Nintendo ?"* Pas avant la fin de l'année ! Pour finir je ne vais pas lui poser une question, mais seulement lui indiquer qu'il y a un "N" à Nintendo, et donc que cela ne s'écrit pas Nitendo.  
Gilles Moreau, 67 Strasbourg.



## SUPERVISION

**ENFIN UNE CONSOLE PORTABLE  
A MOINS DE 300F.\*  
AVEC UN ECRAN GEANT 6X6 cm**



**DES CARTOUCHES DE JEUX  
À PARTIR DE 99F.\***

**DES JEUX D'ENFER !!!**

De l'action, du sport, de la simulation, des jeux de réflexion et de l'adresse et même des compils à des prix super sympa !!!

\* 299 F prix public TTC généralement constatés  
\*\* de 99 à 149 F prix publics TTC généralement constatés

**AudioSonic**

SUPERVISION est distribué par AUDIOSONIC France : 103-115, rue Charles MICHELS BP 99 - 93203 St DENIS Cedex 1  
En vente chez votre revendeur, grandes surfaces et magasins spécialisés.

● Bon je vous avais dis que je regarderai pour brancher votre console avec un moniteur Amstrad. Le problème, c'est que je n'ai pas pu essayer, vu que je n'ai pas de moniteur Amstrad, mais je me souviens avoir fait ça avec un Amiga/Amstrad il y a quelques années. Le seul défaut de ce montage était la luminosité un peu trop claire, et qui n'était pas réglable. Je vous donne le brochage, mais je vous précise que j'ai pas essayé sur une console...

Moniteur Amstrad	Brochage
prise péritel	
broche 1.....	broche 15
broche 2.....	broche 11
broche 3.....	broche 7
broche 4.....	broche 20
broche 5.....	broches 13/9/5/18
la broche 6 (luminosité) n'est pas connectée.	

● Ha, voilà mon dessinateur préféré de ce mois-ci. Dommage que tu n'ais pas laissé ton adresse, enfin pour la peine je vais répondre à tes questions : *"Dragon Quest 6 est-il prévu ?"* *"Dragonball Z 3 est-il en cours de route ?"* Oui pour les deux. Comme je le dis à chaque fois, pourquoi les éditeurs s'arrêteraient puisque ça marche si bien... Par contre pour te dire quand ils arriveront en France, c'est une autre histoire. Satan (en plus c'est diabolique je peux même pas savoir de quelle ville tu es, on m'a arraché tous les timbres sur les enveloppes)

● Lui, il veut tout savoir alors on y va : *"Quels sont les meilleurs jeux, sur Super Nintendo, de basket ball, de hockey sur glace, de football et de baston (à part SFII) ?"* Bon alors dans l'ordre, NBA Basket Ball mais il n'est pas encore sorti, attends quelques semaines. NHLPA Hockey, Super Soccer et Ranma 1/2. Attention, Ranma n'est pas encore sorti officiellement !  
Christophe Rozzonelli, 13 Marseille



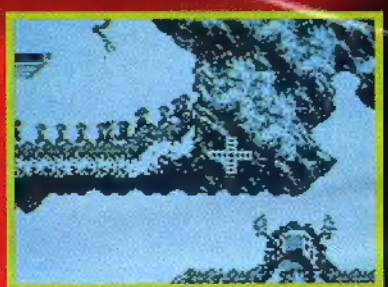


# FAITES VOS RESERVES DE PILES!

Vous ne pourrez plus arrêter de jouer à ces 2 HITS GAMEBOY.



LEMMINGS, un des jeux vidéo les plus célèbres, arrive enfin sur votre GAMEBOY. LEMMINGS est un jeu fascinant dans lequel vous devez aider des hordes de rongeurs sans cervelle à s'échapper d'une centaine d'endroits hostiles. Le magazine GAMEBOY ACTION a dit: "LE MEILLEUR JEU existant sur GAMEBOY et a noté le jeu 95%."



Le magazine SUPER POWER a noté le jeu 92% et a dit: "Rien qu'en allumant la GAMEBOY et en entendant le thème principal du jeu, je me mets à danser frénétiquement sur cet air délirant. La réalisation est sublime, du rarement vu sur GAMEBOY. Les graphismes sont fouillés, les décors variés et la musique absolument effarante de beauté. Vous devez acheter cette cartouche."



OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:  
 \* Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.  
 \* Un Minitel 3615 OCEANSOFT

T I E S P R I S A U J E U

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73



James Pond



Super James Pond